NINTENDO DS
Nintendo
Touch-DS.jp
tinkle_01 Made in Taiwan
tinkle_02 Made in Taiwan
発売中
※通信費はお客様のご負担となります。
配信中
CERO A
© 2009 Nintendo

※裏面にキリトリ線があります。

オリジナル CD ジャケット

CDをコレクションアイテムとしても保管できるようにジャケットをつけました。ぜひ、キレイに切り取って市販のプラケースに入れてお楽しみください。下ではオススメ曲をピックアップして解説！

ピックアップ 42 イオナ フォーエバー

ページ8

⬅イオナとのラブラブイベントのテーマ曲。思わずジーンと来ちゃうこのイベントは見逃しちゃダメ！ネタバレになるので写真はあえて舞踏会のシーンにしときました。悪しからず！

ピックアップ 58 スカ・ゴナ・ワーキナウト

ページ7

⬅ダンジョンをクリアすると流れるゴキゲンなナンバー！ あやつり人形になっちゃったチンクルの踊るバックでは、ダンとジョンもノリノリでスカカカカカカッ！

⬇ハサミなどで切り取ってCDジャケットとしてご利用ください

いろづきチンクルの恋のバルーントリップ Special Sound Track Disk 1

No.	曲名	時間
1	恋のバルーントリップ	0:30
2	キミの名は？	1:02
3	35歳の憂鬱	1:42
4	チージーTV	1:43
5	TORNADO 1号	0:37
6	絵本の中へ	0:09
7	ダメ ナ ヒト	1:24
8	ファーマー&ミー	1:55
9	僕たちのシークレット	0:41
10	メランコリック・インフルエンス	1:11
11	旅立ちの歌～農家編	0:45
12	イノセンス	1:10
13	ウキウキ ナ ヒト	0:46
14	オトボケ ナ ヒト	1:16
15	The fairy's fortune-telling	1:15
16	ガンバル ヒト	0:40
17	ナヤメル ヒト	1:05
18	Over the YellowBrickload	0:32
19	章の終り	1:01
20	コーンフィールド・メモリーズ	3:04
21	君に出会ったその日から	0:15
22	Dark Quiet Forest	2:04
23	本当にあった怖い本	0:33
24	あの大男を追いかけろ！	1:37
25	コード893	0:51
26	Funny,funny	0:29
27	デッドエンド・ステーション	3:04
28	クイズ・ショー	0:59
29	旅立ちの歌～変形編	0:22
30	VILLAGE GIRL part1	1:42
31	VILLAGE GIRL part2	1:22
32	ワイズ・ショッピー	0:53
33	恋のような予感	0:09
34	アワ・ラブ・イズ・ストレンジ	0:56
35	ブック・オブ・ラブ	0:56
36	ハートをプッシュ	0:36
37	大切なプレゼント	1:11
38	ラブ・2・バイ・ラブ	1:38
39	選んで決める	0:38
40	畑で働くおじさん	0:30
41	Tropical Step	0:42
42	イオナ フォーエバー	2:13
43	ダン&ジョンのテーマ	0:59
44	迷宮をすすむ	1:25
45	Lacrimosa	3:03
46	ゴースト オブ マッシュ	0:43
47	アイス・ザ・ケイク	0:36
48	プリミティブ・ペインティング	0:37
49	ヒーズ・ア・レインボー	0:58
50	伝説の種を求めて	1:26
51	海の男	1:22
52	Deep Sea Sky	0:49
53	ノイズ ノ カゲ	1:18
54	ストレンジ ピンヒール	1:17
55	ロービット・アクション	0:40
56	枝垂桜・富士桜	1:38
57	ウィン・オア・ノット	0:19
58	スカ・ゴナ・ワーキナウト	0:52
59	時間切れ…	0:14
60	ガソリンゴ現る！	0:06
61	Baloon Trip ～ Take off	0:36
62	Baloon Trip ～ Landing	0:14
63	ナスティ・プロブレム	1:23
64	Minimum Train	1:35
65	Reqiem	1:10
66	Train Go Go	1:08

	曲名	開発者からのひとことコメント	ページ
1	恋のバルーントリップ	タイトル	プロローグ
2	キミの名は？	名前入力画面	プロローグ
3	35歳の憂鬱	職ナシ金ナシ恋人ナシ	プロローグ
4	チージーTV	怪しいTVショッピング	プロローグ
5	TORNADO 1号	魔法の竜巻が発生?!(その1)	プロローグ
6	絵本の中へ	絵本の中へ	プロローグ
7	ダメ ナ ヒト	ページ1屋根裏部屋、ほか	ページ1
8	ファーマー&ミー	見知らぬ老夫婦との出会い	ページ1
9	僕たちのシークレット	ひみつノートのテーマソング	ページ1
10	メランコリック・インフルエンス	その後の老夫婦	ページ1
11	旅立ちの歌～農家編	さあ、でかけよう！	ページ1
12	イノセンス	うらないハウスにて	ページ2
13	ウキウキ ナ ヒト	よかったね、その瞬間(その1)	ページ1
14	オトボケ ナ ヒト	なさけない展開	ページ2
15	The fairy's fortune-telling	超能力で見える見える…	ページ2
16	ガンバル ヒト	線路の旅、ほか	ページ1
17	ナヤメル ヒト	よかったね、その瞬間(その2)	ページ2
18	Over the YellowBrickload	黄色い道	ページ2
19	章の終り	ページクリア	ページ1
20	コーンフィールド・メモリーズ	コーン畑	ページ3
21	君に出会ったその日から	出会い、そして誤解	ページ3
22	Dark Quiet Forest	暗い森(前半)	ページ4
23	本当にあった怖い本	メドレー：怖い本	ページ4
24	あの大男を追いかけろ！	暗い森(後半)	ページ4
25	コード893	例のあぶない勘違い	ページ4
26	Funny,funny	シャッフルゲーム	ページ4
27	デッドエンド・ステーション	さいはてステーション	ページ5
28	クイズ・ショー	メドレー：クイズ	ページ5
29	旅立ちの歌～変形編	イメージどおりに大変形	ページ5
30	VILLAGE GIRL part1	あおものビレッジ(前半)	ページ6
31	VILLAGE GIRL part2	あおものビレッジ(後半)	ページ6
32	ワイズ・ショッピー	わたくしラブ屋と申します	ページ6
33	恋のような予感	登録！ 女子手帳	ページ6
34	アワ・ラブ・イズ・ストレンジ	プレゼントのテーマソング	ページ6
35	ブック・オブ・ラブ	女子手帳のテーマソング	ページ6
36	ハートをプッシュ	メドレー：ラブ・プッシュ	ページ6
37	大切なプレゼント	あなたのモテ度は？	ページ6
38	ラブ・2・バイ・ラブ	ラブ屋のお店のテーマソング	ページ6
39	選んで決める	はたけしごと(キャラ選択)	ページ6
40	畑で働くおじさん	はたけしごと(ゲーム中)	ページ6
41	Tropical Step	イオナのテーマ	ページ7
42	イオナ フォーエバー	二人だけの秘密の場所で	ページ8
43	ダン&ジョンのテーマ	おかしなエンタメ野郎	ページ7
44	迷宮をすすむ	「チュートリアル」	ページ7
45	Lacrimosa	恐ろしい地下遺跡へ	ページ7
46	ゴースト オブ マッシュ	「キノコウォーリアせんき」	ページ7
47	アイス・ザ・ケイク	「ふしぎのくにのいちごちゃん」	ページ7
48	プリミティブ・ペインティング	「せんそうようちえん」	ページ7
49	ヒーズ・ア・レインボー	「レインボーウォーカー」	ページ7
50	伝説の種を求めて	「とんでもラビリンス」	ページ7
51	海の男	「おすしのだんさん」	ページ7
52	Deep Sea Sky	「わんぱくキッドガデムとうのひみつ」	ページ7
53	ノイズ ノ カゲ	「ノイズのイズミちゃん」	ページ7
54	ストレンジ ピンヒール	「オレンジフォートレス」	ページ7
55	ロービット・アクション	「スーパーダンジョンブラザーズ」	ページ7
56	枝垂桜・富士桜	「パラダイス・A・K・A」	ページ7
57	ウィン・オア・ノット	ジャンケン・ポン！	ページ7
58	スカ・ゴナ・ワーキナウト	結果発表～！	ページ7
59	時間切れ…	地下のゲームオーバー	ページ7
60	ガソリンゴ現る！	登場！ その名も！	ページ8
61	Baloon Trip ～ Take off	バルーントリップ(飛行)	ページ7
62	Baloon Trip ～ Landing	バルーントリップ(着陸)	ページ7
63	ナスティ・プロブレム	やばい！ ワナだぜ！	ページ8
64	Minimum Train	トンネル工事現場	ページ9
65	Reqiem	魂よ安らかなれ	ページ9
66	Train Go Go	絶景ビューでぐーるぐる	ページ9

※裏面にキリトリ線があります。

Special Sound Track

オリジナルCDジャケット

2枚組だしジャケもももう1パターンないと寂しいっしょ！ということでもう1枚。後半のページの曲が中心のDisk2も聴きどころ満載です！ 中でもオススメのシーンをピックアップなのだ！

ピックアップ 16 Blue Blue Moon

ページ 11

←ライアとの超ラブラブイベントのテーマ曲。どこまでも逆さ言葉（?）のレイアちゃん。めっちゃキュートです。曲ももちろん最高です！ ぜひ自分の目と耳で体験してみよう！

ピックアップ 19 Private Polka

ページ 12

←夜のバーで画面左下のタルをタッチするとバンドが登場！ しかもこのトリオのモデルは、『いろチン』音楽制作チーム！ 詳しくはインタビューを読めばわかる！

⬇ハサミなどで切り取ってCDジャケットとしてご利用ください

	曲名	開発者からのひとことコメント	ページ
1	Waves of Silence	大海峡にて	ページ10
2	隠されたミッション	秘密のミッション	ページ10
3	ah～ha	ある種の脳トレ	ページ10
4	クレイジー・ヒットマン	メドレー：港町の風景	ページ10
5	センセイズ・ペット	忘れていた自己紹介	ページ10
6	Pierrot Rag	楽しい大道芸	ページ11
7	オアシスをさがして	パッサパ砂漠	ページ11
8	砂漠の戦い	戦闘(その1)	ページ11
9	砂漠の猛者達	戦闘(その2)	ページ11
10	なんとなく胸騒ぎ	不安な気持ち(その1)	ページ11
11	ムラ DE オールドスクール	ちょっと踊ってみましょうか	ページ11
12	間違いだらけの場所	不安な気持ち(その2)	ページ11
13	エキゾチック・ピープル	へんな村人たちがいっぱい	ページ11
14	落ち着きたいのに	ともかく危機一髪！	ページ11
15	大きいな	まるで怪獣映画みたいです	ページ11
16	Blue Blue Moon	月とオアシスと	ページ11
17	遠く離れて	思えば遠くに…	ページ12
18	私を照らして	メドレー：緑の都	ページ12
19	Private Polka	宿屋の夜のポルカ	ページ12
20	窓辺の姫君	ああ、ついに憧れの…	ページ12
21	Allemande	お城のテーマ	ページ12
22	S マシーナリー	旅の終わりにて	ページ13
23	幼き日に	そう遠くない記憶の向こうで	ページ13
24	勇気の力	制限時間いっぱいです	ページ13
25	Dunkelmusik	バレたら捕まる敵だらけ	ページ13
26	助けてあげたい	これが恐らく最善策	ページ13
27	Pathetique	ひとつの心に3つの思い出	ページ13
28	Prelude	さあ飲み物をおとりください	ページ14
29	エメラレラの木漏れ陽	紳士淑女はおごそかに三拍子	ページ14
30	フェイスオフ(フリースタイル)	キミにできるかな？	ページ14
31	きらわれダンス	こまったことになりました	ページ14
32	お友達ワルツ	まあ、そこそこですね	ページ14
33	ハッピーワルツ	これはよかったバッチリです	ページ14
34	Intermezzo	勝手な話が大暴走	ページ14
35	ジクウ ノ ハザマ	よくある異次元空間	ページ14
36	君への想いをチカラにかえて	頑張った人には良いことがあります	ページ14
37	TheSpell #1	大詰め(その1)	ページ14
38	TheSpell #2	大詰め(その2)	ページ14
39	Air	まあ、よくやったわね	ページ14
40	Freude	うむ、よくやったな	ページ14
41	故郷へ	超次元パワーの静かな横溢	ページ14
42	White time	乙女の疑問	ページ14
43	TORNADO 2号	驚きの竜巻が発生?!(その2)	エピローグ
44	Train To Everywhere	思い出いっぱい夢いっぱい	スタッフロール
45	ひみつのコレクション	シークレットゲット	
46	スラップスティック	ドタバタしちゃうね	
47	U R ニンジャ	修行の邪魔をするな	
48	It is analyzing	こんな音のする計算機ないよね	ブリキ
49	Reliable boy	幼い頃のがんばりをイメージ	カカシ
50	Tribe's boast	部族の誇りがパワーとなって	ライオン
51	仲間になったよ 1	へんな仲間が増えました(その1)	
52	仲間になったよ 2	へんな仲間が増えました(その2)	
53	ゲームオーバー	ゲームオーバー	
54	せいブー完了	せいブーできました	
55	ノーテン・キマグレ	ふう、やれやれ…	

いろづきチンクルの 恋のバルーントリップ
Special Sound Track Disk 2

1	Waves of Silence	1:15
2	隠されたミッション	3:28
3	ah～ha	0:10
4	クレイジー・ヒットマン	1:06
5	センセイズ・ペット	1:00
6	Pierrot Rag	1:16
7	オアシスをさがして	3:01
8	砂漠の戦い	1:10
9	砂漠の猛者達	1:52
10	なんとなく胸騒ぎ	1:11
11	ムラ DE オールドスクール	0:35
12	間違いだらけの場所	1:14
13	エキゾチック・ピープル	2:32
14	落ち着きたいのに	0:22
15	大きいな	0:55
16	Blue Blue Moon	2:03
17	遠く離れて	2:48
18	私を照らして	1:12
19	Private Polka	1:09
20	窓辺の姫君	0:24
21	Allemande	1:08
22	S マシーナリー	3:37
23	幼き日に	0:48
24	勇気の力	1:05
25	Dunkelmusik	1:09
26	助けてあげたい	0:17
27	Pathetique	1:09
28	Prelude	1:35
29	エメラレラの木漏れ陽	0:59
30	フェイスオフ(フリースタイル)	0:28
31	きらわれダンス	0:29
32	お友達ワルツ	0:53
33	ハッピーワルツ	0:49
34	Intermezzo	0:39
35	ジクウ ノ ハザマ	0:51
36	君への想いをチカラにかえて	0:10
37	TheSpell #1	3:44
38	TheSpell #2	2:58
39	Air	1:26
40	Freude	1:41
41	故郷へ	1:33
42	White time	0:51
43	TORNADO 2号	1:14
44	Train To Everywhere	3:42
45	ひみつのコレクション	0:08
46	スラップスティック	0:32
47	U R ニンジャ	0:58
48	It is analyzing	0:06
49	Reliable boy	0:06
50	Tribe's boast	0:06
51	仲間になったよ 1	0:06
52	仲間になったよ 2	0:11
53	ゲームオーバー	0:18
54	せいブー完了	0:08
55	ノーテン・キマグレ	0:07

いろづきチンクルの恋のバルーントリップ

完全クリアーガイドブック

プロローグ

主人公は35歳独身。仕事なし、お金なし、もちろん彼女なし……。線路わきの部屋で暮らす、さえない日々。そんなある日、主人公は通販番組で１冊の絵本を見つけます。『いろづきヒーローの恋の勇者トリップ!!』、その内容は「大人のためのラブロマンス。両親に別れを告げた勇者は、行く手に待つ美女たちと、うっふんドラマをくり広げる！」というもの。「この本さえ読めば、ボクもモテモテになれるに違いない！」と勘違いした主人公は、絵本をすぐに購入。届いた絵本を開くと……あら不思議!?　主人公の身体は絵本の中へと吸い込まれてしまいます。翌朝、目を覚ました主人公を待っていたのは、ヘンテコな見知らぬ世界。この世界で主人公はチンクルと呼ばれ、緑の全身タイツを身にまとい、絵本のストーリーを体験することになるのです。。。

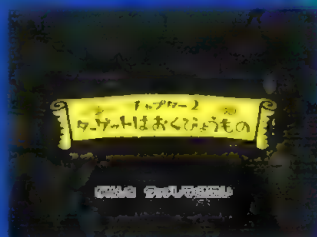
INDEX

おもな
とうじょう
じんぶつ
主人公のチンクルを筆頭に、超個性的なキャラクターばかりが登場するこのゲーム。物語を大いに盛り上げてくれるぞ！
しゅじんこう
チンクル
残念なルックスの35歳独身男性。仕事なし、お金なし、もちろん彼女もなし。不器用な性格だけど、何事にも一生懸命なのだ。
ぼうけんの
なかまたち
ライオン
体が大きくて力持ちだけど、とっても臆病。怖い話や高いところなんかが大のニガテ。
ブリキ
電池で動く女性型ロボット。感情は持ち合わせておらず、優秀な電子頭脳でクールに思考。
カカシ
全身がワラでできた、元気で素直なちびっこ。頭の中もワラなので、ちょっぴりおバカだぞ。
ニミ
だんしゃく
シティ近郊の貴族で、なぜかチンクルにライバル心を抱いている。“ミニだんしゃく”と言われると怒る。

チンクルがこいする
ステキなじょせいたち
冒険の途中でチンクルをメロメロにする、とっても魅力的な女性たち。はたして、チンクルが彼女たちとお近づきになれる可能性はあるのか!?
センセイ
プリンセス
ライア
イオナ
アズサ
こいのライバル?
チンクルたちをつけねらう、ナゾの自称イケメン。白馬にまたがりプリンス気取りだけど、その正体は?
あかマントのおとこ
キューピッドの格好をした、ラブの水先案内人。チンクルに恋の手ほどきをしてくれる。
ラブや
ネタバレせんにん
千里眼を持つちっちゃな仙人。チンクルたちをどこからか見守り、時には大胆に道を指し示す。
ぼうけんのサポーター
ひろったよこぞう
行く先々でチンクルたちを待ち伏せる、神出鬼没のアヤしい小僧。発見すると冒険に必要な地図を売ってくれる。

冒険のキホンをおさえましょう

絵本の中を冒険してページを描きながら進めていこう!

今回チンクルが冒険するのは、本の中の世界。本の各ページ(ステージ)はいくつかの"チャプター"で区切られていて、ストーリーを進めると新しいチャプターに突入。最後のチャプターを終えるとページクリアーで、チンクルはつぎのページへ進むのだ。

⬆チャプターのタイトルが冒険のヒントになっていることも。

⬇トラブルや人の悩みを解決し、ストーリーを進めていこう。

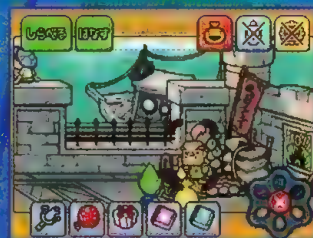
⬅ページをクリアーすると絵本に色がついて完成する。

タッチ操作でなんでもできる!

本作ではボタンは使用せず、ほぼすべてタッチペンの操作でプレイできるようになっている。右に挙げた基本操作のほか、メッセージやセリフを進める、選択肢を選ぶ、文字を入力するなどの操作もタッチで行うのだ。

タッチで移動

⬆行きたいところをタッチ。移動できる場所は決まっている。

話す・調べる

⬆人やモノをタッチしたあとでコマンドが出ることもある。

アイテムを使う

⬆右下のダイヤルを回してアイテムを選び、2回タッチだ。

ときには仲間の力も借りよう!

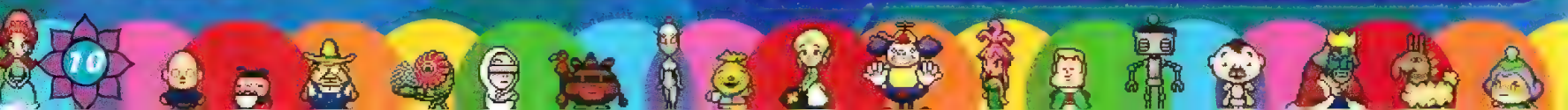
旅の途中で仲間になるカカシ、ブリキ、ライオンの3人は、それぞれ固有の特技や能力を持っている。チンクルといっしょに行動しているあいだは仲間アイコンで力を発動できるので、気になるモノを見つけたら使ってみよう。

⬆何かをタッチしたときコマンド画面が表示されたら、右上のコマンドで仲間を選択。

⬇仲間の行動を決めると、タッチしたモノに対してアクションを起こす。何か起これば大成功。

仲間	コマンド	内容
カカシ	たのむ	小さな穴や隙間にもぐりこむ。中に何か落ちていれば拾ってくるぞ。
	ワラ	体からワラを抜いて使用。相手をくすぐったり、穴に差しこんだりできる。

仲間	コマンド	内容
ブリキ	たのむ	対象物に接近し、思い切りキックをする。キックは強力でかなり痛いらしい。
	ぶんせき	人やモノを詳しく調べ、分析する。見た目以上のことを知りたいときに。

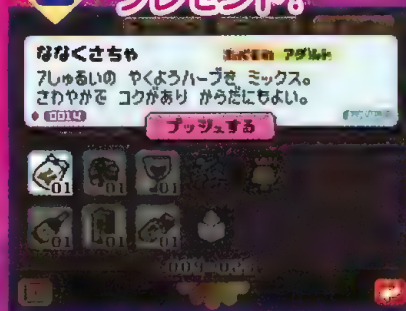
仲間	コマンド	内容
ライオン	たのむ	動物の言葉を翻訳する。何かを言いたそうにしている動物がいたら使おう。
	かいりき	怪力を発揮し、重いモノを持ち上げたり、相手と力比べをしたりする。

女性と仲よくなりましょう

ラブプッシュで女性のハートを奪うのだ！

ページ6でラブやから"じょしてちょう"をもらうと、女性にラブ・プッシュができるようになる。ラブ・プッシュはプレゼントをあげて好感度を上げるもので、成功すればその女性と仲よくなれるのだ。チンクルに冷たい女性を、このワザで振り向かせよう！

1 てちょうに記録してラブ・プッシュ

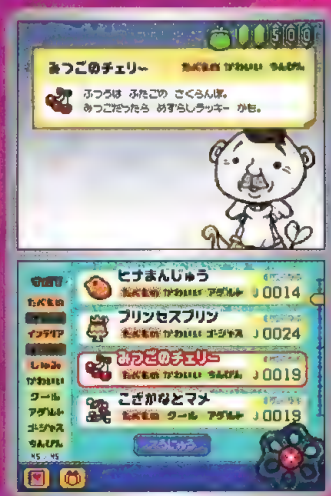
⬆ラブ・プッシュができる女性をタッチして"じょしてちょう"に記録。そのあとコマンド画面で"プッシュ"を選ぼう。

2 アイテムを選んでプレゼント！

⬆アイテムを選び、"プッシュする"でプレゼント。所持アイテムが多い場合は、カテゴリーボタンでしぼりこむと便利。

3 ラブゲージを上げてハートを獲得！

⬆プレゼントが気に入られると、ラブゲージが上昇。ゲージが満たされるとハートが埋まり、その女性と仲よくなれる。

♥プレゼントはラブやで購入

女性にあげるプレゼントは、ラブやから買うことができる。ラブやをタッチして"かう"コマンドで右の画面になるので、欲しいプレゼントを選んで購入しよう。ラブやがいる場所や扱っているプレゼントについては、別冊の"じょしてちょう"を参照。

⬅ダイヤルを回して画面をスクロール。カテゴリーボタンでプレゼントをしぼりこむことも可能。

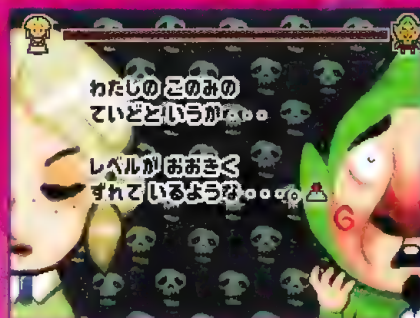
♥女性の反応を見きわめる！

ラブ・プッシュでプレゼントをあげたとき、そのプレゼントのカテゴリーが相手の好みに合えばラブゲージが上昇。逆に嫌いなカテゴリーが多いとゲージが減ってしまう。また、どんなに好きなプレゼントでも、同じものをあげるとゲージの伸びは小さくなるのだ。

⬆プレゼントをあげると、カテゴリーごとに〇×で好き嫌いが表示される。

プレゼントのカテゴリーが…		
好き	➡	好感度アップ
嫌い	➡	×好感度ダウン
どちらでもない	➡	ノーマル

♥プレゼントのレベルは女性に合わせて

プレゼントには1から3までのレベルがあり、ストーリーを進めるとレベル1、2のプレゼントだと反応してくれない女性も登場する。その場合は高いレベルのアイテムを調達して、再度アタックするのだ。また、複数のハートを持つ女性は、ハートが埋まることにカテゴリーの好みやプレゼントのレベルが変わることもあるぞ。

⬆女性がこういう反応をしたら、プレゼントのレベルが違うということ。

⬇ラブやから新商品入荷のお知らせ。これでひとつ高いレベルのプレゼントが購入できるようになる。

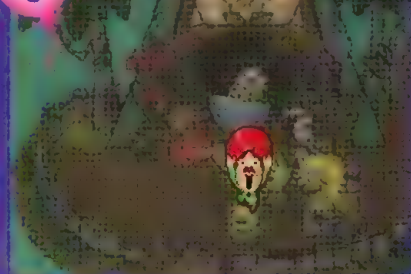
てつのハートを持つ女性にはひばいひん！

⬆ラブやに置いていないプレゼントで、"てつのハート"を解除しよう！

バルーントリップでページを移動

ふうせんで過去と現在を行ったり来たり

ページ7で"ふうせん"を手に入れると、現在から過去のページに戻るバルーントリップが可能になる。すでにクリアーしたページの"そのごのせかい"を冒険することで、重要なアイテムを獲得したり、ほかのページに変化を起こしたりできるのだ。

1 ふうせんを使い……

↑ランドセル画面で"ふうせん"を使用。チンクルだけが世界から切り離され、本の外へ抜け出すのだ。

2 ページを選択

↑本の左右の端をスライドしてページをめくり、移動先を選択。まだプレイしていない未来のページは行くことができない。

3 ページの中へ

↑本のイラストをタッチしてページに入る。過去のページを離れた直後の時間から冒険が始まる。

★そのごのせかいを探索しよう

バルーントリップで"そのごのせかい"へ戻ったら、まえに冒険したときと変化したところがないか確認しつつ、ページ内をひととおり探索してみよう。新たに出現した人やモノを調べれば、きっと何か発見があるはずだ。

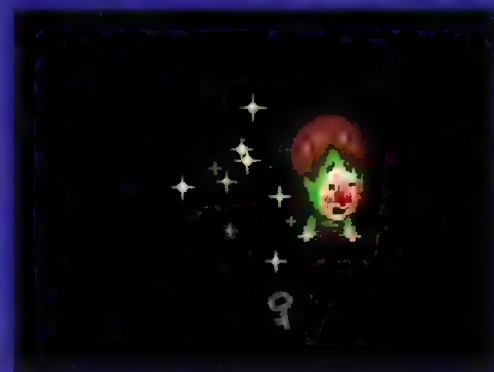
↑"そのごのせかい"でないとラブラブ[illegible]できない女性も存在する。

↑カートリッジ(本誌P56)やシークレット(本誌P86)は過去で取れるものが多い。

★アイテムを落としちゃう!?

バルーントリップで移動する際、チンクルがアイテムを落とすことがある。落としたアイテムはなくなるわけではなく、元のページに帰ってくると手元に戻っている場合もあるのだ。

←落とすのは、ほかのページに持っていけないアイテム。あきビンに入ったみずなど、なくなってしまうものもある。

ヌタバしせんにんのひとことコラム

地図は早めにゲットせよ!

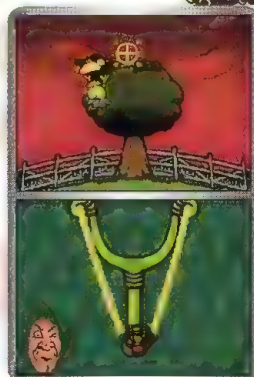
ページをクリアーして新たな土地へ移動したら、まずはひろったよこぞうを見つけて地図を手に入れるんじゃ。地図があると地名や自分の居場所がわかるようになって、かな～り便利じゃぞい。

↑ひろったよこぞうは変装してることが多いぞ。

↓地図にせいブーやラブやの位置も表示され、メモまでできちゃうぞい。

パチンコのウデをみがけっ!

ページ3で獲得する"パチンコ"は、チンクルが使える唯一の武器。ターゲットをすばやく撃つことが求められる場面も出てくるので、早めに扱いに慣れておこう。

➡ゴムを引いて上画面にカーソルを出し、目標に合わせよう。

ページ 1 〜 ページ 8

ストーリー攻略

ページ1からページ8までをストーリーの流れに沿って親切、そして丁寧に攻略します。困ったときだけ見るもよし、最初からガッツリ見るもよし。使いかたはあなた次第!!

ストーリー攻略の見かた

1 ページ ゲーム中に出てくる本のページ(ステージ)数です。

2 場所 このページ(ステージ)で舞台となる場所の名前です。

3 あらすじ このページ(ステージ)のあらすじです。

4 チャート ストーリーを攻略するための場所と行動が順番に書かれています。場所の名前はマップに対応、ハートマークはマップ・詳細攻略に対応しています。本文中のキャラ名は赤文字、場所名は青文字で表記。

5 マップ このページで攻略する舞台のマップです。場所の名前はチャートに、ハートマークはチャート・詳細攻略に対応しています。

6 詳細攻略 攻略するのが難しかったり、とくに説明が必要な箇所が詳しく解説されています。ハートマークはチャート・マップに対応しています。本文中のキャラ名は赤文字、場所名は青文字で表記。

ファーム

♥あらすじ♥

なぜか絵本に吸い込まれたチンクル。誰かに呼ばれて目を覚ますと、そこは知らないベッドの中。

▼ページ１攻略チャート

オープニング

○やねうらべや

1. ファームのおばあさんから"ハンマー"を持ってきてと起こされる。
2. きの つくえの上を調べて"ひみつノート"、"ファームのちず"を手に入れる。

●そこの あさいものいれを調べて"ハンマー"、"あきビン"を手に入れる。

○にわ（右）

●ファームのおばあさんから"みどりのタイツ"をもらって着替える。

チャプター１　みしらぬ　ろうふうふ

○うらにわ

●ファームのおじいさんに"ハンマー"を渡す。

○やねうらべや

3. せいブーが現れる。

○にわ（右）

4. ファームのおばあさんと話して"かわったカギ"をもらう。

○やねうらべや

●こうぐばこに"かわったカギ"を使う。

○にわ（右）

●ファームのおばあさんと話す。

チャプター２　おじいさんのアレ

○にわ（左）

5. なにかのそうちを調べて、あかいレバーを動かす。

●コッコさんのすの中から"こうぐばこのカギ"を手に入れる。

○やねうらべや

●"こうぐばこのカギ"を使ってこうぐばこを開ける。

●こうぐばこの中にある"ねじまわし"を手に入れる。

○うらにわ

●ファームのおじいさんに"ねじまわし"を渡す。

チャプター３　うごけ！なぞのマシン！

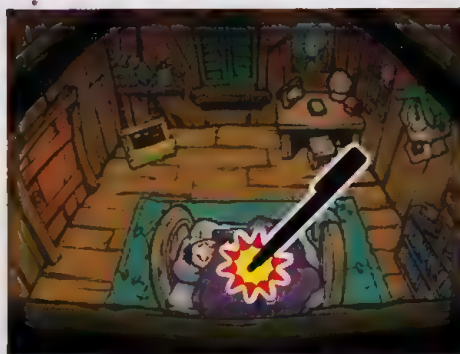
○うらにわ

6. おおがたのきかいの3つのパイプを調べて、ゆるんでいるねじを"ねじまわし"でしめる。
7. ちいさなきかいを作動させ、ゆるんでいるねじをタッチし続けてしめる。

●ファームのおばあさんと話す。

●ファームのおじいさんと話す。

●おおがたのきかいにつけられたイスに座る。

1 チンクルを タッチでおこせ

←"ハンマー"を取ってきてと起こされるチンクル。何もしないといつまでたっても起きないので、タッチをして起こしてあげよう。

2 こものいれ スイッチおせば ふたひらく

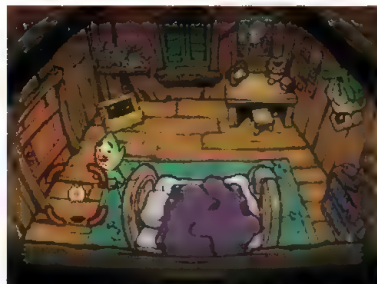
"ハンマー"を手に入れるために部屋を捜索。机の上の"ひみつノート"を手に入れたら、つぎはこものいれのボタンをタッチ。フタが開くので"ファームのちず"を手に入れよう。"ハンマー"は、部屋の左上にあるきばこの中だ。

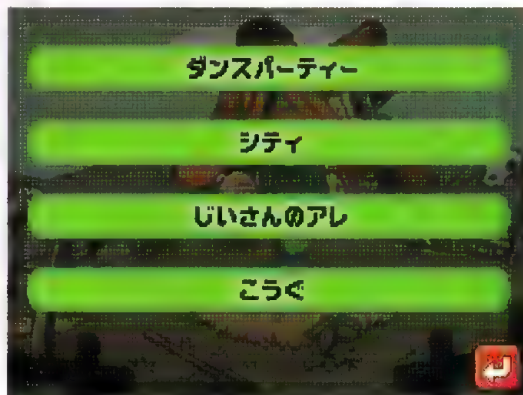
←"あかいビーだま"と"ミドルねじ"も手に入る。

➡キノコの置き物を"ハンマー"で壊すと中から100ルピーが！

ファームのおばあさん　ファームのおじいさん　コッコさん

ひとやすみ するときかならず せいブーでセーブ

ファームのおじいさんに"ハンマー"を渡すとやねうらべやにせいブーが出現。せいブーにタッチすれば、いつでもセーブができるようになるぞ。

⬆部屋の左下でくるくる回っているブタがせいブーなのだ。

おばあさん いろいろきけば カギくれる

⬅聞きたい内容を選択肢から選ぶことができる。とりあえず、すべてを聞くのがオススメ。

ファームのおじいさんの欲しいものを聞くために、再びファームのおばあさんに話しかけよう。"じいさんのアレ"について聞くと出てくる選択肢の中から"こうぐ"を選べば、"かわったカギ"をもらえるぞ。

すをまもる コッコさんから カギをとれ!

"こうぐばこのカギ"はコッコさんの巣の中にある。手に入れるには、コッコさんにエサを与え、夢中になって食べているときがチャンスだ!

⬆ふつうに巣の中を調べようとしても、コッコさんにじゃまをされてしまう……。

➡奥にある装置のレバーを動かせば、エサが出てきてコッコさんがまっしぐらにエサ箱へ!

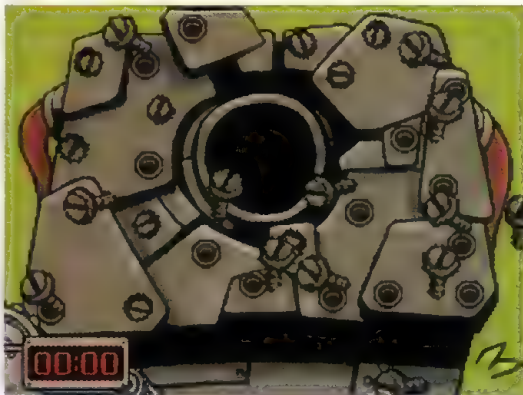
じょうきがでてる パイプにちゅうもく

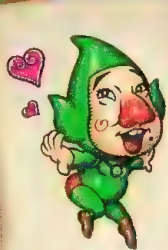
"ねじまわし"をファームのおじいさんに渡すと、大型の機械のメンテナンスを頼まれる。機械から出ている3つのパイプをそれぞれタッチして、ゆるんでいるネジ3ヵ所を"ねじまわし"を使って閉めていこう。

⬆ゆるんでいるネジからは、蒸気が漏れているのですぐにわかるはず。

あわてずに ゆるんだねじを しめていこう

小さな機械のネジをしめる作業は全部で3回。回転しているのがゆるんだネジだ。5個→8個→11個としめなくてないけないネジの数は決まっているので、しめたネジを数えながらプレイするのがオススメだ。

➡勢いよく回っていても、そのまま外れることはない。慌てずに1個ずつしめていこう。

⬅時間切れになると、すべてのネジが外れてバラバラに。もう一度最初からやり直しになるので注意。

ファームのおじいさんのそばにあるスーツケースは、あるタイミングから"かわったカギ"で開けられる。しかし、中を見ようとすると……!?

うらないハウス

♥あらすじ♥
シティに向けて飛び立ったチンクルだが、なぞの球体と激突！あわれ墜落してしまうのだった。

▼ページ2攻略チャート

チャプター1 フンまみれ くもりぞら

○かちくごや

●かちくごやに落下してフンまみれに。

1 ひろったよこぞうから"だれかのいえのちず"を30ルピーで購入。

○ふんすい

2 イシデースから流れている水で体を洗う。

○うらないハウス

●うらないハウスの中に入る。

チャプター2 おおきな うらないし

○うらないハウスのなか(右)

●うらないおばさんに話しかけて、運命を占ってもらう。

3 うらないおばさんに飲ませるため、ハーブティーの準備を手伝うことに。

○ふんすい

●イシデースから"みず"を手に入れる。

○おはなばたけ

3 おはなばたけから"ハーブ"をつむ。

○うらないハウスのなか(左)

●きテントウに"みず"と3つのハーブを渡す。

チャプター3 ちいさな なかま

○おはなばたけ

4 カカシの抜けがらに入ってカラスを脅かす。

○うらないハウス

●カラスがぶつけてきた"ボール"を手に入れる。

○おはなばたけ

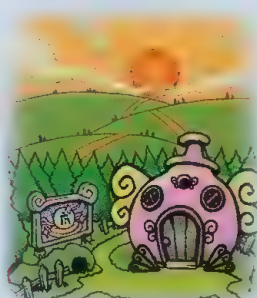
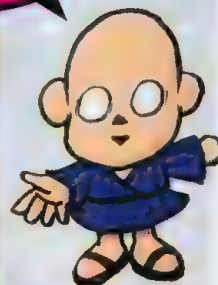
●カラスに"ボール"をなげる。

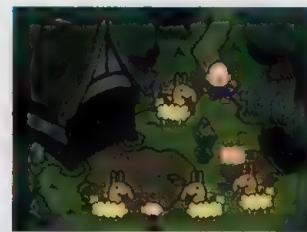
●カカシに話しかける。

○うらないハウス

●うらないおばさんに話しかける。

5 カカシが仲間になる。

●あなに入った"メダル"をカカシの"たのむ"で取って来てもらう。

ちずのトラブル ルピーでかいけつ

うらないハウスを2回目に訪れたときに、空から"ちず"が降ってくる。かちくごやへ落ちた"ちず"を拾おうとするとひろったよこぞうに奪われ、けっきょくルピーで買うハメに。

⬅さきに"ちず"を拾うことは不可能。

せきぞうにまでも きらわれて

ふんすいの水で"あらう"を選択し、フンまみれの体を洗うことに。しかし、ふんすいの石像イシデースに嫌われてしまい、水を使わせてもらえないのだ。

⬅そっぽを向いたイシデースの背中に注目。

⬅背中の赤いレバーを下にスライドさせよう。

➡イシデースが体を動かせなくなり水が使えるように。

ひろったよこぞう
イシデース
うらないおばさん
きテントウ
あかテントウ

3 ハーブティー おいしくいれる コツがある

⬅ハーブティーをおいしくいれるコツは、あかテントウに話しかけると聞くことができる。

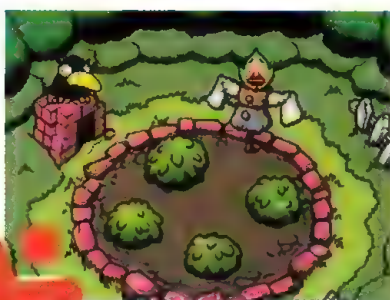
チンクルを占った結果に驚いてしまったうらないおばさんを落ち着かせるためには、おいしいハーブティーが必要。「もってくるハーブは3しょくで3つ」、「はなびらのごうけいは 15 まい」のふたつのコツを満たすハーブの組み合わせを手に入れるには、おはなばたけの左上の茂みを調べると一度に集まるぞ。

⬆"みず"は、ふんすいの水に"あきビン"を使うと手に入れることができる。

⬇左上の茂みから赤(5まい)、きいろ(3まい)、あお(7まい)のハーブをつもう。

⬆うらないハウスのなかに戻り、きテントウに3色のハーブと水を渡せばオーケーだ!

4 カカシのために カラスとたいけつ

天敵のカラスのせいで、カカシは穴の中に隠れてしまっている。カラスを追い払わないと、カカシをうらないおばさんのところへ連れて行けない。

⬆カカシの頭の代わりになってカラスを脅かすと"ボール"をぶつけられる。

⬆うらないハウスまで転がった"ボール"を拾おう。

➡"ボール"をカラスに投げつけて撃退すればよい!

5 カカシがなかまに!

カカシをうらないおばさんの家へ連れて行くと、チンクルの仲間になってくれる。さっそく穴に落とした"メダル"を取ってきてもらおう。

ワラでできたカカシの子ども。カカシのくせにカラスが苦手。年齢は4歳。

⬅チンクルが入れないような小さな穴でも、カカシなら"たのむ"コマンドで中に入ることができるのだ。

はみだしチンクル

かちくごやにいる怪しい動物はハナヤギ。ハーブをあげるとぷく～と鼻がふくらんで、ルピーを出してくれるのだ。

カラス

コーンばたけ

♥あらすじ♥

シティへ続く黄色いレンガの道を歩くチンクルとカカシ。コーン畑で新たな出会いが待っている!

▼ページ3攻略チャート❶

チャプター1 きいろいレンガのみち

○のうじょうのいりぐち

●しろいトビラを開けて、のうじょうの中に入る。

○ようすいろ

1 ようすいろでおぼれているネタバレせんにんを助ける。

○きいろいこや(中央)

2 ピーターを治療したセンセイに一目ぼれする。

●ピーターと話す。トラクターを倒した"ぎんのたま"をどかすことに。

チャプター2 ピーターおじさんのたのみごと

○コーンばたけ(上)

3 倒れているブリキを調べる。

○きいろいこや(左)

4 コーンのすきまからひとつ目の"でんち"を手に入れる。

○きいろいこや(中央)

●ピーターと話す。きいろいこやのなかへ入れるようになる。

○きいろいこやのなか

5 "パチンコ"を手に入れる。

●はしらにかかった"やすっぽいカギ"を"パチンコ"で撃ち落として手に入れる。

次見開きへ続く

ちずだよ!

きいろいこや(左) 4
きいろいこやのなか 5
2 きいろいこや(中央)
1 ようすいろ
3 コーンばたけ(上)
のうじょうのいりぐち
とんがりのうじょう

ネタバレせんにん

話しかけると、そのものズバリ"ネタバレヒント"を授けてくれる頼りになる存在。もし姿が見えないときは、しばらく時間を置いてからまた訪ねてみよう。

⬆ヒントが複数ある場合は、続けてつぎのヒントを聞くこともできる。

➡出現場所はせいブーの上。"うえへ"をタッチすると画面が移動して話しかけることができるのだ。

1 おぼれるせんにん ワラをもつかむ

ようすいろでおぼれているネタバレせんにんを助けるには、カカシの力が必要! "ワラ"を使って水から引き上げてあげよう。

⬆ネタバレせんにんを助けないと、進むことができないのだ。

ネタバレせんにん
ピーター
センセイ
ブリキ
カラス

2 センセイに ひとめぼれして すぐフラれ

⬅センセイが落としたかばんを拾ってあげたチンクル。感謝されると思いきや……。

➡チンクルをひとめ見たとたん、センセイは全力で逃げていってしまうのだ。

きいろいこや(中央)に初めて行くと、センセイと出会うイベントが発生する。しかしセンセイはすぐにいなくなってしまう。再びセンセイと出会う方法は、本誌P 82を参照しよう。

修道院からピーターを治療にきた、心優しいヘルパー。かなりの美人。

センセイ

3 ブリキをうごかす でんちをさがせ

コーンばたけ(上)に行くと、倒れているブリキを発見。調べてみると、どうやら"でんち"をカラスに持ち去られたせいで、動けなくなっているみたいだ。

⬅ブリキにむらがるカラスはカカシが追い払ってくれる。

➡"コーン"は取り出しても、カカシがまた入れてしまうぞ。

4 コーンのなかの でんちはカカシで

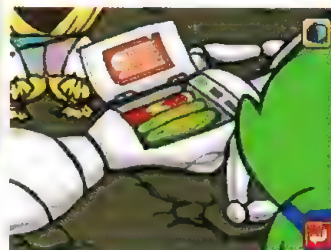
カラスが持ち去ったブリキの"でんち"のひとつは、きいろいこや(左)にあるコーンの隙間にある穴に隠されているぞ。カカシの"たのむ"で取ってもらおう。

⬆"でんち"が隠されているときは穴の中が光るのですぐにわかるはず。

5 やくだちアイテム パチンコゲット

きいろいこやのなかには"パチンコ"と"やすっぽいカギ"がある。あとで必ず使うので、どちらも中に入れるようになったらすぐに手に入れておこう。

⬅"パチンコ"は床に置かれているぞ。

➡"やすっぽいカギ"は"パチンコ"ではしらから撃ち落そう。

ポイント コーンぼうやの パチンコレクチャー

"パチンコ"の横にいるコーンぼうやに話しかけると、"パチンコ"の使いかたを詳しく教えてくれる。"パチンコ"の練習もできるので、手に入れたら一度はチャレンジしてみよう。

⬅練習では的だけでなく写真たてやコーンぼうやなども撃てるぞ。

はみだしチンクル

ブリキのでんちボックスのふたには"オービタルこうぎょう"と書かれている。この会社の名前は、あとからいろんな場所で目にすることになる。

▼ページ３攻略チャート❷

チャプター２　ピーターおじさんのたのみごと

○のうじょうのいりぐち

⑥ きの上にいるカラスから“でんち”を取り戻す。

○コーンばたけ（上）

●ブリキから“コーン”を取りはずして“でんち”をはめる。

●ブリキのでんちボックスのフタを閉める。

○ようすいろ

⑦ ブリキとの会話イベントが発生。

○じごけんば

●ブリキとの会話イベントが発生。ブリキがトラブルで動けなくなる。

チャプター３　メカニカル・トラブル

○コーンばたけ（下）

⑧ ひろったよこぞうから“トンガリのうじょうのちず”を30ルピーで購入。

●がんじょうそうなはこに“やすっぽいカギ”を使う。中から“ポンプ”を手に入れる。

○きいろいこや（右）

●あおい ドラムかんを調べる。

⑨ ピーターと話して“オイルさし”にオイルを入れてもらう。

○のうじょうのいりぐち

⑩ カラスに襲われているカカシを助ける。

○きいろいこや（右）

●カカシに台の下から“オイルさし”を取ってもらう。

○じごけんば

●ブリキに“オイルさし”を使う。

⑥ パチンコでカラスをねらいうち

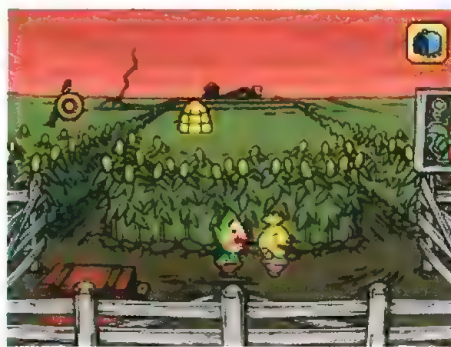
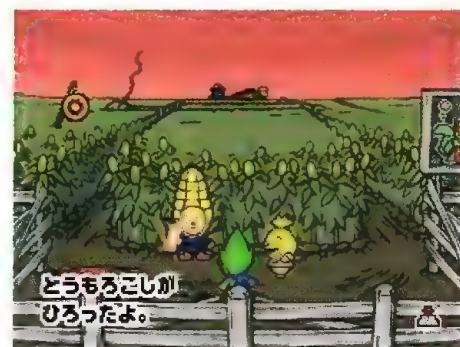
ブリキの“でんち”のもうひとつは、のうじょうのいりぐちの木の上にいるカラスが持っている。取り返すには、“パチンコ”でカラスを撃てばいいのだ。

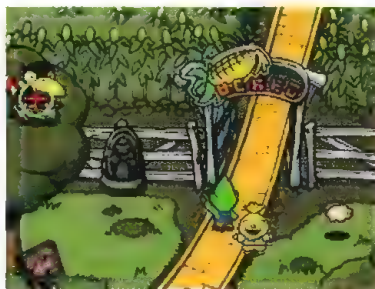
⬆カラスは動かないのでターゲットをしっかり狙って撃てばいい。

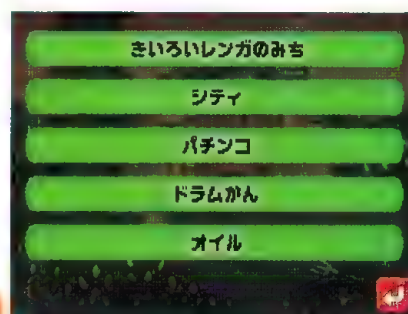
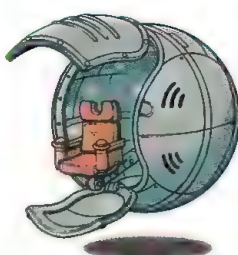
⑦ ブリキはいずこ？

“でんち”をでんちボックスに戻してあげると、ブリキは動き出してどこかへ行ってしまう。追いかけるには、ようすいろ→じごけんばの順番に移動しよう。それぞれでイベントが発生するぞ。

⬆どちらの場所も、行けば自動的にイベントが発生するのだ。

⑧ コーンをつつけばひろったよこぞう

⬅このページのひろったよこぞうは、巨大なコーンに変装して、コーンばたけ（下）にいるぞ。

➡スタート時から出現しているので、さきに地図が欲しければ買いに行こう。

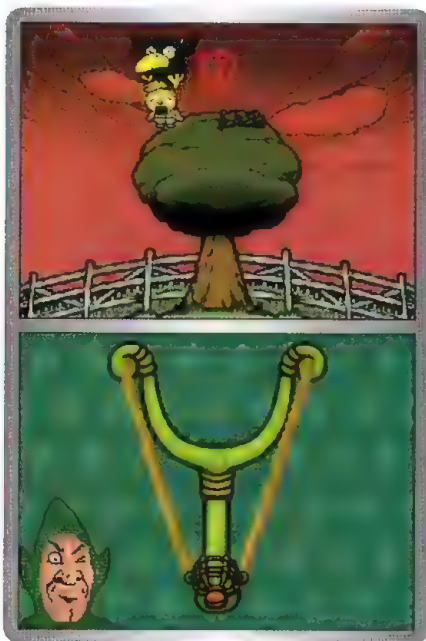
ひろったよこぞう
ピーター
ブリキ
カラス

ピーターに オイルをおねだり

メカニカル・トラブルで動かなくなったブリキを助けるには、関節部分にオイルをささなければいけない。オイルはピーターが持っているが、わけてもらうにはちょっとした条件が必要。さきに"ポンプ"を見つけておけば、スムーズにわけてもらえるぞ。

⬆ピーターにドラムかん→オイルの順番で話を聞けば、ドラムかんからオイルをわけてくれるぞ。

➡コーンばたけ(下)にある道具箱を"やすっぽいカギ"で開け、中から"ポンプ"を手に入れておこう。

⬅きいろいこや(右)にあるドラムかんを調べる。中にオイルが入っているが、チンクルではフタを開けられない。

カカシをすくえ!

突然いなくなったカカシは、カラスによってのうじょうのいりぐちにさらわれている。"パチンコ"でカラスを3回撃てば、カカシを助け出すことができるぞ!

➡1回撃つごとに、カラスの動きは速くなる。3回目はこの位置で待ち構えて、カラスが通過するタイミングに合わせて発射しよう!

ポイント シークレットシール "もろこしじぞう"のにゅうしゅほうほう

のうじょうのいりぐちにいるおじぞうさまに"やきコーン"をお供えすると、シークレットシール(本誌P86)の"もろこしじぞう"をゲットできるぞ。シークレットシールはほかにもたくさんあるので集めてみよう!

⬆"コーン"は[illegible]で入手できる。

⬅[illegible]なかにあるだんろに"コーン"を入れると、こんがり焼けて"やきコーン"になる。

➡"やきコーン"をおじぞうさまに供えると、おいしそうに食べてしまうのだ。

はみだしチンクル

"パチンコ"を手に入れたあとにピーターに話しかけると、"パチンコ"の元の持ち主であるピーターの孫の話を聞くことができる。ひょっとして、ピーターの孫は誰もが知ってる緑のボウシのアノ人!?

もり

♥あらすじ♥

黄色いレンガの道を再び進むチンクルたち。暗い森へと入ったが、そのさきではトラブル続出!?

▼ページ 4 攻略チャート❶

チャプター1　くらいもり

○もりのいりぐち

●もりの中に入ったブリキのあとを追う。

○つりばし

① つりばしを渡ろうとしたらあかマントのおとこにつりばしを壊される。

○3ぼんどおり

② ひろったよこぞうから"もりのちず"を 50 ルピーで購入。

○ケロケロぬま

●ブリキのあとを追いかける。

○もりのいりぐち

③ ブリキが仲間になる。

○けいこく

④ きいろいたいぼくをブリキに"ぶんせき"してもらう。

●きいろいたいぼくを"たおす"を2回やる。

○3ぼんどおり

⑤ 遠くで何かすごい音がする。

○きいろいレンガのみち(左)

●ベルが消えて下へ行けるようになっている。

○ガサガサはらっぱ

⑥ 左下の色の違うくさを調べて下へ進む道を発見する。

○ボロごや

●ボロごやをタッチして中に入る。

○ボロごやのなか

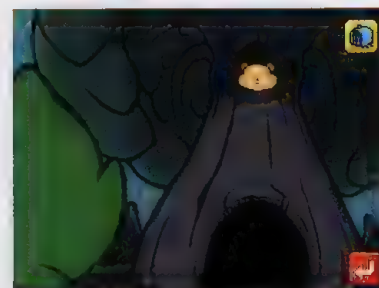
⑦ ボロごやのなかを調べて"コルクせん"と"こわいほん"を手に入れる。

次見開きへ続く

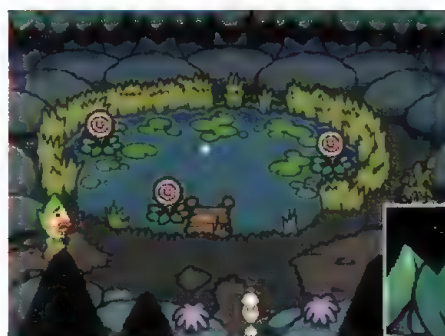
① なぞのおとこにつりばしきられる

⬅駅へと続くつりばしを渡ろうとしたら、あかマントのおとこに切られて通行不可能に。森を抜けるほかのルートを捜しに行くしかなくなる。

② リスかとおもえばひろったよこぞう

3ぼんどおりのいちばん左の木を調べると、リスに変装したひろったよこぞうがいる。"パチンコ"で撃てば正体を現して、地図を売ってくれるのだ。

⬆タッチして話しかけようとしても無視されてしまう。

3 あとをおいかけ ブリキがなかまに

どんどんひとりで進んでいくブリキを追いかけて行くと、スタート地点のもりのいりぐちに戻ってくる。ここでブリキをタッチすれば、イベントが発生。カカシの説得でようやくブリキが仲間になるぞ。

⬅ブリキが通ったルートを、そのまま追いかけていこう。

➡カカシがブリキと手をつないだら、チンクルも手をつなぐためにブリキにタッチ!

ブリキ

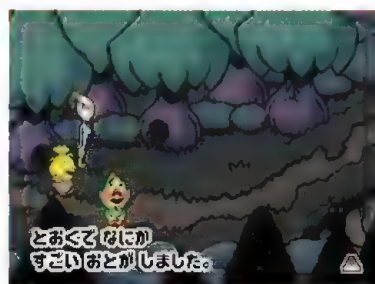
感情にとぼしい、あらゆる意味でクールな女性型ロボット。いろんなものを分析するのが得意。

4 たおすには ちからがたりない

けいこくにある黄色い大木をブリキに"ぶんせき"してもらうと、根元がぐらついていることがわかる。この木を倒せば谷を渡れそうだが……。

⬅チンクルが"たおす"を試すと、ブリキからリトライを指示される。もう一度"たおす"を選択しよう。

5 どこかでおとが? 【その1】

黄色い大木を倒せないと判明してから3ぼんどおりへ移動すると、どこからか大きな音が聞こえてくる。このあとできいろいレンガのみち(左)に行くと、道をふさいでいたベルがなくなって下へ移動できるようになっているのだ。

⬆けいこくから3ぼんどおりへ移動しないと、大きな音は発生しないぞ。

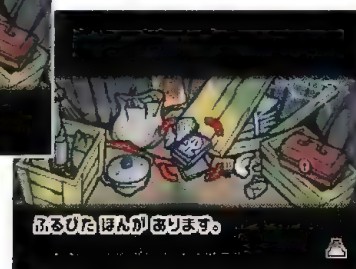
6 ガサガサくさを かきわけて

⬅ガサガサはらっぱの左下にある色の違う草を調べると、下へ進む道を発見できるぞ!

7 ボロごやで アイテムさがし

ボロごやをタッチして中に入ると、ガラクタに混じっている"コルクせん"と"こわいほん"を手に入れることができるのだ。

⬆ビンをタッチすると"コルクせん"が外に飛び出す。

⬅棚を支えている赤いつっかえ棒をタッチして倒そう。

➡すると棚が落ちてきて"こわいほん"が手に入るのだ。

はみだしチンクル

3ぼんどおりの右端の木はじんめんじゅ。カカシの"ワラ"でくしゃみをさせると目を覚まし、地図を持っていると、ある場所に印をつけてくれるぞ。

▼ページ４攻略チャート❷

チャプター１　くらいもり

○ガサガサはらっぱ

●上の道へ進む。

○きいろいレンガのみち（右）

⑧ すぐそばですごい大きな音がする。

○きいろいレンガのみち（左）

●道をふさいでいるベルをタッチする。

⑨ ライオンに“こわいほん”を3回使う。

チャプター２　ターゲットはおくびょうもの

○ログハウス

⑩ カカシにログハウスのカギを開けてもらう。

○ログハウスのなか

⑪ カーテンを開ける。

●テーブルの上のエプロンから“ちいさなカギ”を手に入れる。

○ボロごやのなか

●こうぐばこを“ちいさなカギ”で開ける。

●こうぐばこの中から“マッチ”を手に入れる。

○ログハウスのなか

⑫ 3つのろうそくに“マッチ”で火をつける。

●はくせいのふりをしているライオンを“パチンコ”で攻撃。

●ダンボールの中から“ロープ”を手に入れる。

○わかれみち

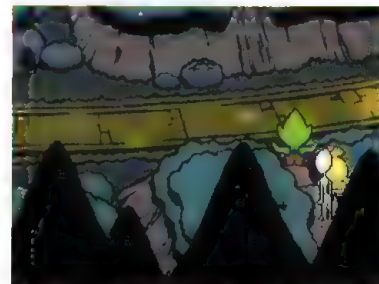
●チンクルを見たライオンが、右へ逃げて行く。

○ボロごや

⑬ ボロごやに隠れているお尻をブリキとチンクルで攻撃。

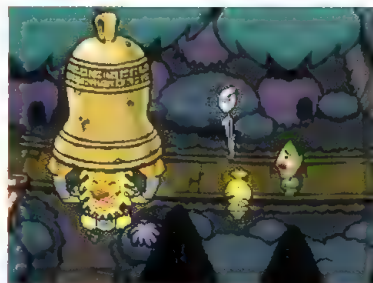
次見開きへ続く

⑧ どこかでおとが？【その2】

“こわいほん”を入手したあとに、ガサガサはらっぱの上にある道からきいろいレンガのみち（右）へ移動すると、また大きな音が聞こえてくるぞ。

⬆この道を通らないと、大きな音は発生しないので注意しよう。

⑨ ライオンは おくびょうもの

道をふさいでいる大きなベルをタッチすると、中からライオンが現れてこちらを脅してくる。しかし、ライオンは見かけによらずとても怖がり。“こわいほん”を使えば、簡単に撃退することができるのだ。

⬆“こわいほん”を使うたびに、どんどん顔色が悪くなっていくぞ。

⬅3回使うと恐怖がピークに達して、ベルを持ったまま逃げ出してしまう。

10 カギはなかから あけられる

ライオンを捜すためにログハウスの中に入るには、入り口のとびらのカギを開ける必要がある。床下にある穴からカカシにログハウスの中に入ってもらい、内側からカギを開けてもらおう。

⬅どんなにがんばっても外からはビクともしない。

➡カカシが中に入ったのを確認したら、扉をタッチ！

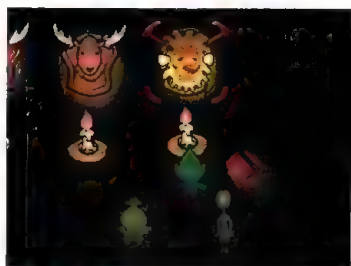
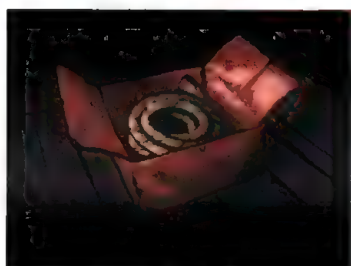
11 カーテンあけて エプロンしらべて

ログハウスのなかは、真っ暗で奥まで行くことができない。まずはカーテンを開けてからエプロンを調べて“ちいさなカギ”を手に入れ、いったん外に出よう。

⬆カーテンを開けると外の明かりが入り、テーブルの上のエプロンが調べられる。

12 ろうそくつけて ライオンはっけん！

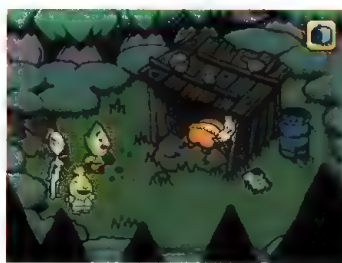
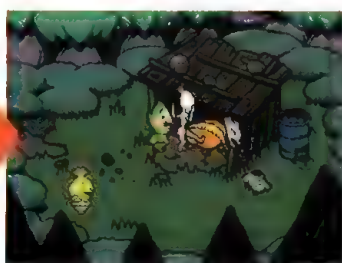
⬆これがあればログハウスのなかを明るくすることができる！

ボロごやの中の道具箱を“ちいさなカギ”で開けると、“マッチ”が手に入る。この“マッチ”でログハウスのなかにある3本のろうそくに順番に火をつければ、隠れているライオンを見つけることができるのだ！

⬆ライオンを発見したら、“パチンコ”で攻撃しよう。

⬆部屋の隅にある“ロープ”も入手するのを忘れずに。

ポイント ゲームオーバーにごようじん

火のついたろうそくにカカシの“たのむ”を使ってしまうと、カカシに火がついて燃えてしまうぞ！

⬅仲間がひとりでも欠けると、クリアが不可能になるのでゲームオーバーになるのだ。

13 あたまかくして しりかくさず？

⬆見た目はいかにもライオンのお尻。“パチンコ”で攻撃しても無反応なのだ。

⬅ブリキのたのむを使うと、連続で蹴りを入れる。お尻がみるみる真っ赤に。

➡最後にチンクルが“とどめ”をさすと、ボロごやの横からライオンが現れるぞ。

ログハウスから逃げ出したライオンのゆくえを捜していると、ボロごやに頭を突っ込んで隠れているライオンらしきお尻を発見！ ブリキと協力して攻撃しよう。ボロごやから顔を出すまで攻撃を続けると……。

はみだしチンクル

ログハウスの屋根にある看板をタッチすると、絵のはずの鉄砲から「バン！ バン！」と発砲する。また、暗闇から見えるたくさんの目をタッチすると、コウモリが飛び出してくるぞ。

▼ページ４攻略チャート❸

チャプター２　ターゲットはおくびょうもの

ケロケロぬま

14 ぬまの中にあるたけづつに"コルクせん"を使う。

ガサガサはらっぱ

15 はらっぱの中にいるライオンを"パチンコ"で攻撃。

３ぼんどおり

16 おちばに"オイルさし"を使ってから"マッチ"で火をつける。

チャプター３　きはちいさくて ちからもち

つりばし

17 がけから落ちそうになったらライオンを助ける。

●ライオンが仲間になる。

けいこく

18 きいろいたいぼくをライオンの"かいりき"で倒す。

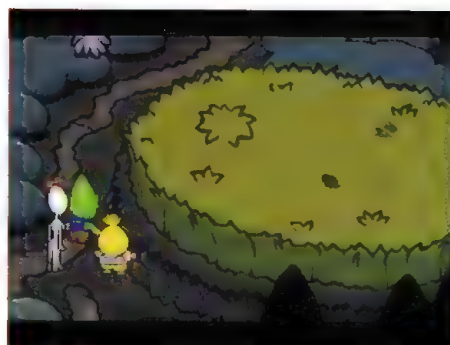
●ライオンに"こわいほん"を使う。

14 ライオンにんぽう すいとんのじゅつ

ケロケロぬまの水面に、いままでなかった竹筒が。どうやらライオンが水中に隠れているみたいだ。"コルクせん"を竹筒につめて息ができなくしちゃおう。

⬆"コルクせん"を持っていなければボロごやまで急いで取りにいこう。

15 うごきをよくみて ねらいうち

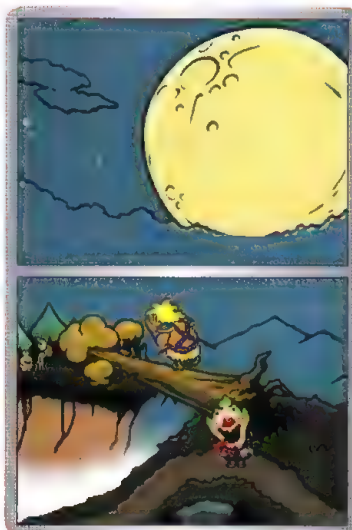
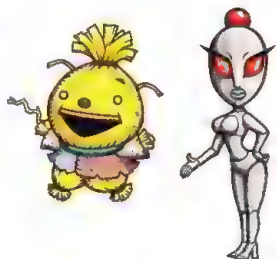
水たまりをたどってガサガサはらっぱへたどり着くと、ライオンが隠れているのを発見できる。"パチンコ"で攻撃すると、リス２匹とライオンがシャッフルされるゲームがスタート！　ライオンがいると思う場所に"パチンコ"で攻撃し、２回当てると逃げていくぞ。

⬅ライオンが隠れている草の動きだけを目で追うのが、正解するコツ。

➡間違ってリスを撃ってしまうと、ルビーを没収されてしまうのだ。

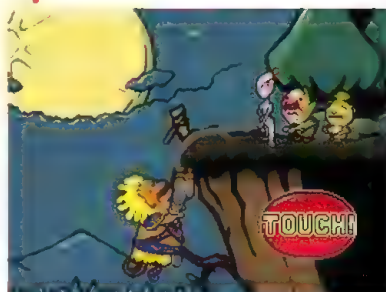
16 おちばを もやして

３ぼんどおりの真ん中の木に登ったライオンは“パチンコ”や“こわいほん”を使っても下に降りてこない。落葉に“マッチ”で火をつけて、煙でいぶせばたまらず降りてくるぞ。

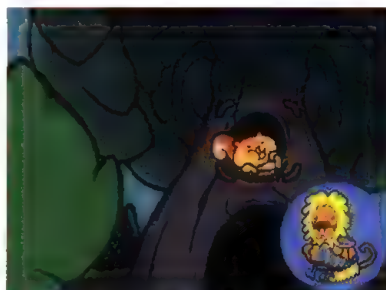
⬆“オイルさし”でオイルを染みこませて燃えやすくするのがポイント。

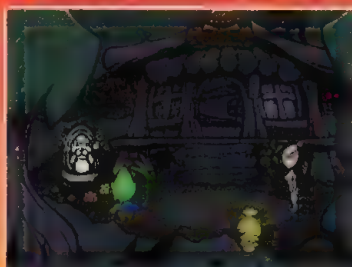
18 ついにもりから だっしゅつせいこう！

黄色い大木をライオンの“かいりき”で倒せば、向こう岸に渡って森を抜けることに成功だ!!

⬅ビビって木を渡らないライオンには“こわいほん”が効果的！

17 3にんで ライオンたすけて なかまいり！

谷へ落ちそうなライオンを助けるため、“ロープ”を使って引き上げよう。チンクルとカカシだけでは力が足りないので、ブリキに話しかけて質問に“はい”→“はい”→“ブリキ”と答えて手伝ってもらおう。

⬅“TOUCH！”を連打してライオンを引き上げよう。

ライオン

ものすごい怪力の持ち主だが、ものすごい怖がりでもある。でも、いろんな動物の言葉を話すことができるのだ。

⬅ライオンの”たのむ“を使えば、いろんな動物の言葉を通訳してくれる。

ポイント シークレットシール “きのみじぞう”のにゅうしゅほうほう

⬅木の実をお供えすると、その種類の色をした花が咲くのだ。

⬅”モリイクラ“は、もりのいりぐちの高台をタッチすると手に入る。

⬅”コロコロぐり“は、つり橋の左にある茂みをタッチしよう。

⬅わかれみちの右の木のすぐ左をタッチすれば、”シマボックリ“が。

⬅”ゴールデンぐり“はカサカサはらっぱでしか入手できないのだ！

茂みなどをタッチすると手に入る４種類の木の実を、ログハウス前のおじぞうさまにお供えすると、シークレットシール(本誌P86)の“きのみじぞう”をゲットできる！　おもな木の実の入手場所をここでは教えちゃうぞ。

はみだしチンクル　谷に落ちそうなライオンに”オイルさし“や”パチンコ“を使ったり、引き上げる最中にライオンと話すとゲームオーバーになってしまうぞ！

さいはてステーション

♥あらすじ♥

チンクルたちがついた駅は、すでに廃線になっていた！　このままだとシティ行きは不可能!?

▼ページ５攻略チャート

チャプター１　きいろいレール

○もりのでぐち

1 ひろったよこぞうから“えきのちず”を 50 ルピーで購入。

○きいろいせんろ

●せんろをふさいでいるしざいをライオンの“かいりき”でどかす。

○みずくみば

2 写真撮影をしていたアズサに一目ぼれする。

3 さびたシャッターをライオンの“かいりき”で開ける。

●シャッターのすきまから“ゴムてぶくろ”を手に入れる。

○きいろいせんろ

●ブリキにライオンを連れてきてもらう。

●ライオンに“ゴムてぶくろ”を見せる。

○みずくみば

●さびたシャッターをライオンの“かいりき”で開ける。

○きしゃのなか

4 きしゃのうんてんせきに乗り込む。

●うんてんせきのバッグから“えきのカギ”を手に入れる。

○ホーム（左）

●さびたとびらを“えきのカギ”で開ける。

○しざいおきば（左）

●つくえの右の引き出しから“バーハンドル”を手に入れる。

○きしゃのなか

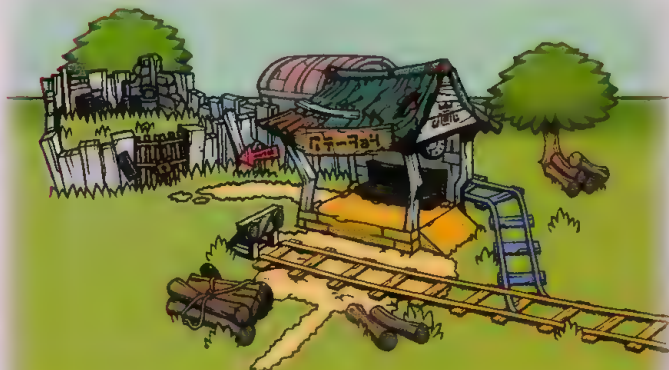
●マスター・コントローラーに“バーハンドル”をはめる。

●“バーハンドル”を動かして、マスター・コントローラーを作動。

5 ガネヤンから逃げたでんしパーツを捜すよう頼まれ、“でんしパーツリスト”をもらう。

チャプター２　にげだしたパーツ

○しゃこ、みずくみば、ホーム、しざいおきばなど

6 逃げ出したでんしパーツたちを見つける。

チャプター３　さいごのズンズン

○しざいおきば（左）

●「こたえてズンズン！」のファイナルステージに正解する。

○しゃこ

7 でんしパーツを正しく配置する。

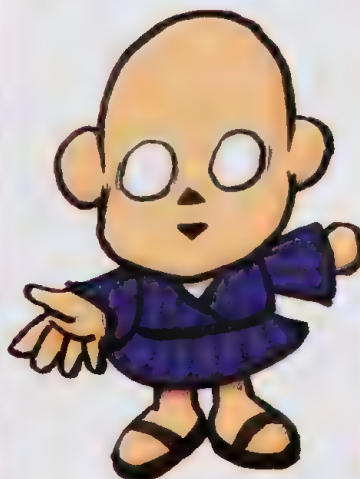
●きしゃが独身超特急 チンライナーになる。

●チンライナーをライオンの“かいりき”でしゃこの外に出す。

○きいろいせんろ

●チンライナーに乗り込む。

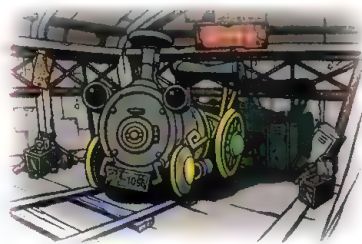
●ハンドルを動かして発進する。

スタートちてんで ひろったよ

もりのでぐちから駅のほうを見ると、遠くにいるひろったよこぞうを発見できる。タッチするとこちらに走ってきて地図を売ってくれるので購入しておこう。

➡ダチョウに変装をしているのだが、目立つのでかえって見つけやすくなっているような……。

ひろったよこぞう　アズサ　ガネヤン　チンライナー

おカタいてつこにひとめぼれ

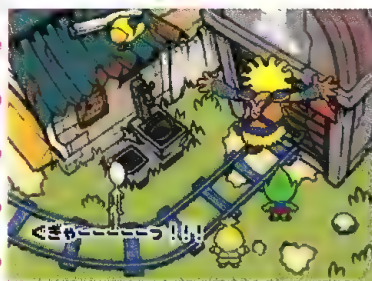
すでに廃線になっている駅に来ていたのは、鉄道オタクのアズサ。どうやらしゃこに眠るお宝を見にきたようだが、チンクルを見ると悲鳴をあげて逃げてしまう。

➡アズサが落とした帽子を拾ってあげる心優しいチンクル。しかし、このあとはお約束の展開に。

アズサ

筋金入りの鉄道オタク。レアな鉄道グッズを求めていろんな場所を旅している。

⬆アズサと再び出会って仲よくなるには、本誌P80のチャートを参照しよう。

しゃこのきしゃと ごたいめん

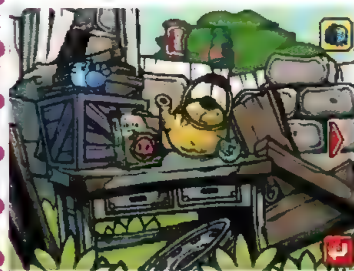
しゃこに眠っている汽車を発見するには、さびたシャッターをライオンの"かいりき"で開ければよい。しかし、"ゴムてぶくろ"を死体と思ったライオンが途中で逃げ出してしまうので、追いかけて誤解を解く必要があるのだ。

⬅ライオンは絶叫しながらきいろいせんろへ走っていってしまう。

➡シャッターのすきまを調べて"ゴムてぶくろ"を手に入れよう。

⬅ライオンを連れ戻すには、やぐらに登ってブリキの"たのむ"を使う。"ゴムてぶくろ"を見せて誤解を解いたら、再びシャッターを開けてもらおう。

きしゃをうごかすハンドルをさがせ

マスター・コントローラーを作動させるには、"バーハンドル"が必要。手に入れるにはしざいおきばの中に入らないといけないのだ。

⬆運転席の右にあるかばんを調べると、"えきのカギ"を入手。これでしざいおきばに入れる。

⬆"バーハンドル"は、机の右の引き出しに入っているぞ。

でんしパーツのストライキ

汽車を動かす動力源は、12体の電子パーツたち。久々に日の光を浴びた彼らは、うれしさのあまり仕事を放棄して散り散りに逃げ出してしまった！"でんしパーツリスト"をもらって、全員を連れ戻しにいこう。

⬆逃げ出したのは、ガネヤン以外の11体のでんしパーツだ。

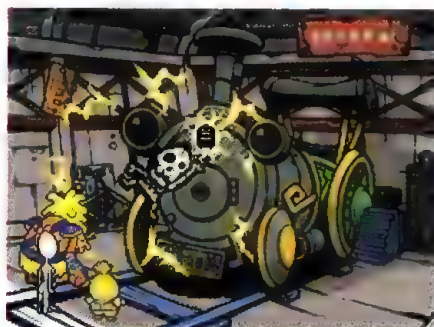
はみだしチンクル

きいろいせんろをふさいでいる資材をどけると、下からモグラが出現するぞ。話してみると、口調がリセッ●さんにソックリなのだ！

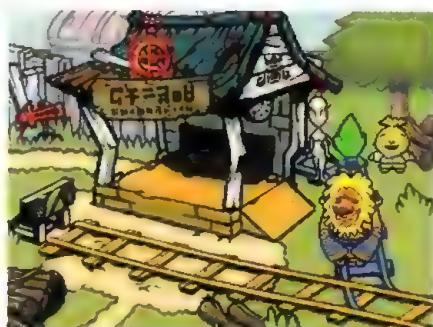
にげだした でんしパーツをつかまえろ!!

逃げ出した電子パーツたちは、マップのいたるところに隠れている。それぞれの電子パーツがいる場所と捕まえる方法を紹介するので、“でんしパーツリスト”で確認しながら全員を見つけよう。

ダイサク

汽車の上でボーっとしているので、いちばん最初に見つけることができる。

⬆素手で捕まえようとすると、ビリビリと感電してしまう。“ゴムてぶくろ”を使って捕まえよう。

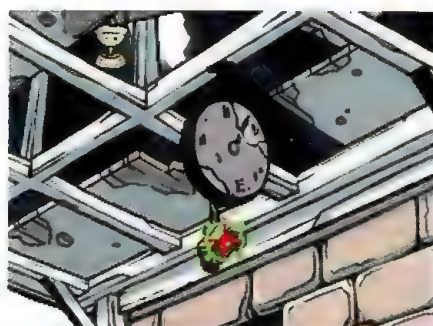
ピンコ

ホームの駅舎の屋根の上で“まるハンドル”に乗って遊んでいるぞ。

⬅この位置で遊んでるので“パチンコ”で撃ち落とそう。

➡ピンコが乗っていた“まるハンドル”も回収しておくこと。

キッコン

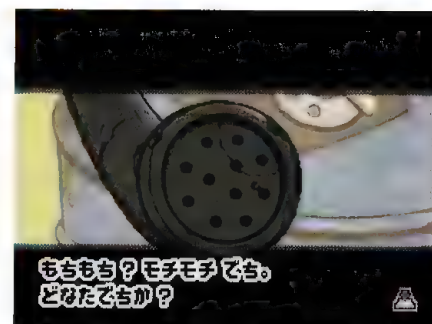
ホームにある駅舎の天井裏に隠れているので、駅舎をタッチして中に入ろう。天井を見るとときおり顔を出してくるので、“パチンコ”で３回撃てばオーケーだぞ。

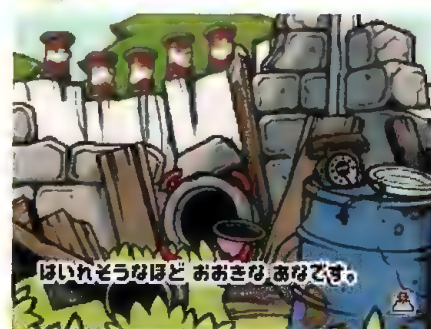
⬆いっしょに顔を出すネズミを間違って撃ってしまうと、駅舎の外に放り出されて最初からやりなおしになってしまう。

⬆しゃこにあるランプに入れて“ひかるシグナルライト”をゲットするため、“でんち”も撃ち落してゲットすること。

ミツコ

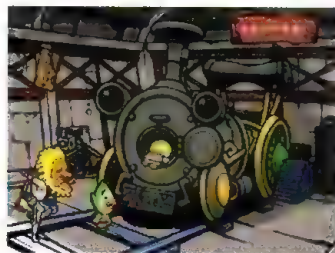
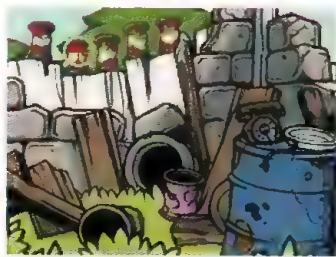
⬅みずくみばの排水溝の中にいるので、カカシの“ワラ”で捕まえよう。

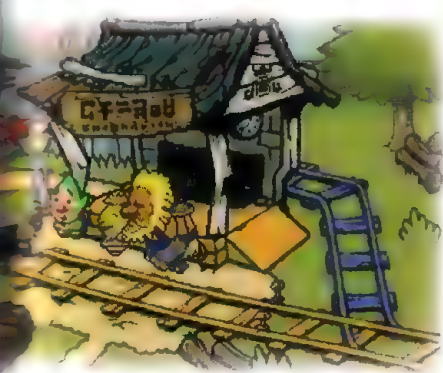
モチモチ

➡しざいおきば（右）の電話に隠れている。受話器を取ってマイクに向かって話しかけよう。

⬅しざいおきば（右）にある、大きなどかんを入った先にある石の下に隠れているぞ。

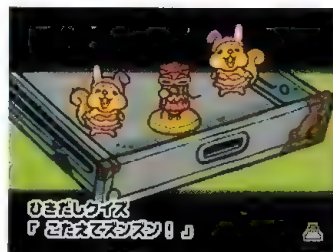
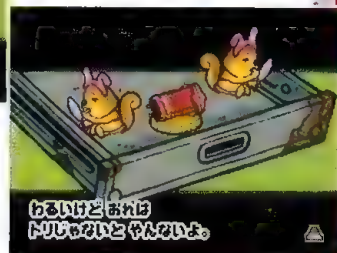
オデメ

➡きしゃのなかにあるハッチに隠れている。右上と右下のねじを“ねじまわし”で取ってから開けよう。

レツ・ゴウ

➡レツは左から２番目のアキかんに隠れている。"パチンコ"で撃つとアキかんごとホーム(左)に移動するので追いかけよう。

レツはしざいおきば(右)に並んでいるアキかんを"パチンコ"で撃つ、ゴウはしゃこのきしゃの先頭にあるハッチを開けて中をカカシの"たのむ"で調べると見つかるぞ。お互いを見つけると、レースで決着をつけるためにきいろいせんろに移動する。審判役になってどちらが勝ったか正しいジャッジができれば、お互い納得して汽車へ帰っていくぞ。

⬅ハッチは"まるハンドル"で開けられるぞ。

⬅きいろいせんろのやぐらに登って信号をタッチするとレーススタート。す速くホームに移動して、せんろどめをタッチして判定しよう。

[illegible]

しざいおきば(左)にある机の左の引き出しにいる。見つけると「こたえてズンズン！」というクイズを出題する。ファーストステージは５題中３問正解で突破。ファイナルステージの答えは運転席のハッチの中だ。

⬅ファーストステージの問題は、ランダムで５題出題される。下の表を参照して答えを入力しよう。

➡ほかの電子パーツを見つけていないと、ファイナルステージをはじめてくれないのだ。

ファーストステージの問題	答え
車庫の赤い看板の標語は？	ノーモアうっかり！
偉大な駅長の名前は？	ハーシア・オーライ
駅の裏にあるものみやぐらの高さは？	１４タカーサ
ピーターおじさんの家にある人形の名前は？	コーンぼうや
この駅の名前は何ステーション？	さいはて
青くてピカピカする太ったでんしパーツの名前は？	ダイサク
この引き出しからもっとも近い小鳥の色は？	あお
車庫の屋根にたっている旗の色は？	きいろ
デスクの上の食べ物に書かれたキャッチコピーは？	あさだ！くっとけ！
ファイナルステージの問題	**答え**
車庫に置かれている汽車のナンバーを９つの英数字で	751VL1096

バッタン

最初はもりのでぐちの石の上にたたずんでいる。見つけるたびにいろんな場所へ逃げるので、きいろいせんろ→もりのいりぐち→しゃこ→ホームの順番で捜し出そう。しゃこでは"ひかるシグナルランプ"が必要になるぞ。

⬆やぐらに登ると、さっきまで鳥がいた場所で見つかる。

⬅木にいるリスにかくまってもらっている!?

➡ロッカーを"シグナルランプ"で照らそう。

⬅最後は駅舎の写真の裏に隠れているぞ！

でんしパーツの ならべかた

⬅電子パーツは、このように配置するのが正解なのだ。

ポイント

てつどうグッズはわすれずに！

➡ホームの壁にある写真の裏にあるぞ！

⬇ロッカーの上の"ぼうし"を必ずゲット！

しざいおきばにいるおじぞうさんを水で洗って磨くと、シークレットシールの"よごれじぞう"とルピーがゲットできるぞ！

アオモノビレッジ

♥あらすじ♥

チンライナーにトラブル発生！
燃料を求めて立ち寄った村で、
チンクルに運命の出会いが⁉

▼ページ 6 攻略チャート❶

オープニング

○チンライナー

1 左のまどをタッチして、外にいるブリキと話す。

●うんてんせきに戻ってオレンジのパネルをタッチ。

●ガスと話す。

●ハンドルを操作してブレーキをかける。

チャプター1 ネンリョーくださいな！

○むらはずれ

2 イオナが落としたくだものを拾ってあげる。

○ざっかや(中)

3 ひろったよこぞうから"むらのちず"を 50 ルピーで購入。

○ざっかや(右)

4 ラブやと話して"じょしてちょう"をもらう。

チャプター2 プレゼントだいさくせん

○ざっかや(中)

●ラブやから"ラブ・プッシュ"の方法を教えてもらう。

"プレゼントボックス"、"プレゼントつめあわせ"をもらう。

5 ざっかのむすめに"ラブ・プッシュ"。→じょしてちょう P10

ざっかやさんに"ラブ・プッシュ"。→じょしてちょう P10

●ざっかやさんと話して"ねんりょう"について聞く。

○フルーツや(上)

フルーツやさんに"ラブ・プッシュ"。→じょしてちょう P11

キノコふじんに"ラブ・プッシュ"。→じょしてちょう P11

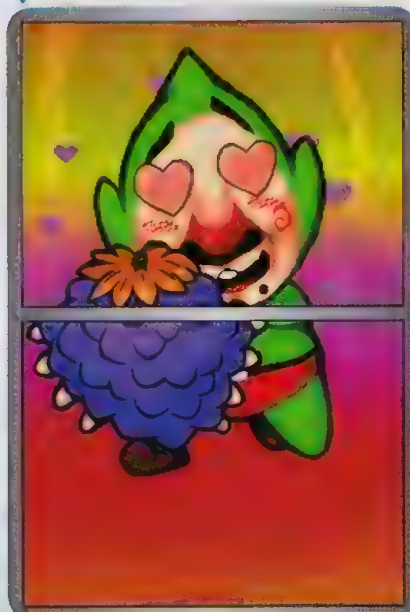
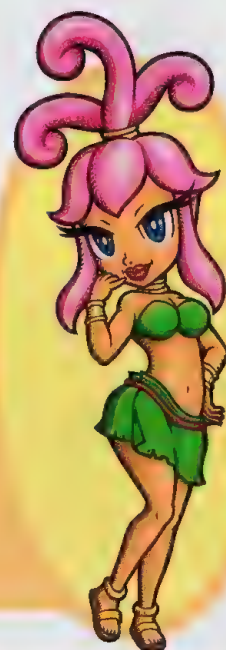
●キノコふじんと話して、"ゲンキウナギ"を捜すことになる。

次見開きへ続く

1 チンライナーに トラブルはっせい

快調に進んでいたチンライナーだが、突然ブリキからスピードが落ちるトラブルを報告される。原因を突き止めるには、でんしパーツのガスと話そう。その後はハンドルを左に動かしてブレーキをかけよう。

⬆ブリキと話すには、窓から外へ身を乗り出すしかない。

2 むらのマドンナ イオナとそうぐう

むらはずれでくだものを収穫していたイオナだが、チンクルを見ると一目散に村の中に逃げ帰ってしまう。村中の女子もチンクルを嫌ってまともに話してくれない。とりあえずイオナのあとを追いかけて村をグルっと1周しよう。

⬆チンクルはイオナにひと目ぼれしてしまったが、イオナは当然(？)ひと目でチンクルを大嫌いに…。

イオナ

髪型が特徴的で、ちょっぴり気の強い女の子。村の発展のために、とある果物を捜している。

ガス
イオナ
ひろったよこぞう
ラブや
ざっかやのむすめ

うごきのにぶい ふうしゃを みると・・・

村で最初に見かけるお店のざっかやでは、風車の調子がちょっとおかしいみたい。風が吹いて風車が回っているときによ〜く注目すると、ひろったよこぞうがくくりつけられているせいだとわかるのだ。

⬆風車が回っていないときは、風が吹くまで待ってみよう。

4 あやしいおじさん ラブやとうじょう

イオナの実家のタネやから、下の道へ進むとざっかや(右)に出る。ここにいるラブやに話しかけると、チンクルが女子と仲よくなるための秘策"ラブ・プッシュ"についてレクチャーしてくれるのだ。

➡言葉使いは丁寧だが、こちらの意思は無視してどんどん話を進める強引な一面も。

ラブや
脱サラをして愛のキューピッドの仕事をはじめた、頼れるおじさんなのだ。

ラブ・プッシュのコツ

あいてのこのみを しっておこう

"ラブ・プッシュ"できる女子は、好みがはっきり決まっているぞ。喜ばれるプレゼントを贈るのが、気に入られるための最低条件だ。

⬅ブリキの"ぶんせき"で好みがわかることも。

ラブやのかいもの ソートでべんり

⬆左にあるカテゴリーのボタンを押すとソートできるぞ。

ラブやで買い物をするときは、"ラブ・プッシュ"したい女子がすでにいる場合がほとんどのはず。その女子の好みに合わせたカテゴリーのプレゼントを捜すには、ソート機能が便利。同じカテゴリーのプレゼントを大量に買う場合など、とても重宝するのだ。

りれきをいかせ

たとえ好きなカテゴリーのプレゼントでも、同じものを何度も送ると喜ばれなくなる。それを防ぐためには"じょしてちょう"や"ラブ・プッシュ"中の画面に表示されるプレゼントの履歴を確認しよう。その子の好みを推理するのにも使える重要な機能なのだ。

⬆プレゼントの好き嫌いがカテゴリーごとに〇×で表記されるぞ。

さっそく4にんに ラブ・プッシュ

ラブやから"ラブ・プッシュ"の説明を受けたらいよいよ実践！　順番に4人の女子に"ラブ・プッシュ"して心を開いてもらおう。それぞれの女子の好みについては、とじ込み付録の『じょしてちょう』に詳しく掲載されているので活用してみよう。

⬆ざっかやのむすめには"プレゼントつめあわせ"の中から"プリンセスプリン"と"もっきんバード"を渡してみよう。

➡フルーツやさんには"かわいい"、"ちんぴん"以外のものを。

⬆キノコふじんは"たべもの"で。"かわいい"ものは苦手みたい。

⬅ざっかやさんは"インテリア"や"しゅみ"が好み。"ラブ・プッシュ"に成功するとフルーツやさんを紹介してくれるのだ。

はみだしチンクル
ざっかや(右)でチンクルと話すまで、ラブやはチンクルが村中の女子から嫌われている様子を隠れてチェックしてたのだ。気づいてたかな？

ざっかやさん　フルーツやさん　キノコふじん

▼ページ6攻略チャート❷

チャプター3 ひれひゃ

○フルーツや(上)

●"バナナ"を30ルピーで購入。

○はなや(左)

⑥ みどりテントウと話し、エーデルワイスの散歩に出かける。

○はたけ

⑦ サルに"バナナ"をあげる。

●サルにエーデルワイスを"けしかける"。

●サルが落とした"きんのいれば"を手に入れる。

○はなや(左)

●エーデルワイスの散歩を終了する。

○ざっかや(右)

⑧ つりじいさんに"きんのいれば"を渡して"つりざお"をもらう。

チャプター4 げんきのでるウナギ

○うきしまのうじょう

イオナのママに"ラブ・プッシュ"。→じょしてちょうP12

⑨ カカシでアルバイトをして"ミミズ"を手に入れる。

○タネや(右)

⑩ いわのつりばで風が止んだタイミングに釣りをして"ゲンキウナギ"を釣る。

○フルーツや(上)

●キノコふじんに"ゲンキウナギ"を渡す。

⑥ エーデルワイスとむらをおさんぽ

花屋で店番をしているみどりテントウと話して"エーデルワイス"の項目を選ぶと、犬のエーデルワイスのお散歩を頼まれる。村のいたるところにあるくいや木の幹をタッチして、エーデルワイスにトイレをさせよう。再びみどりテントウと話せば、散歩を終了させてお駄賃をもらうことができる。

←エーデルワイスのお散歩をするときは、仲間はみんな離脱してチンクルひとりでやることに。お散歩でルピーを稼ぐ具体的な方法は、本誌P54を参照。

⑦ バナナといぬでサルたいじ

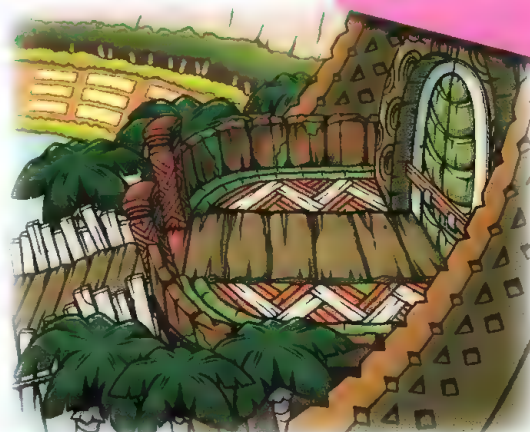
はたけに行くと、なぜか入れ歯をつけたサルがいる。フルーツやで買った"バナナ"をこのサルにあげて、夢中に食べているスキにエーデルワイスを"けしかける"と2匹がケンカを始める。すると、サルがつけていた"きんのいれば"が地面に落ちるのでゲットできるぞ。

←この瞬間にエーデルワイスをけしかけよう! 2匹がケンカしているあいだに"きんのいれば"をゲットできるぞ!

じょしてちょうについて

ゲーム本編のアイテムと、見た目もソックリなとじ込み付録の『じょしてちょう』。チンクルが"ラブ・プッシュ"できる女子の好みがわかるパーフェクトデータや、ラブやから購入できるプレゼントの全商品リストが載っているぞ。ミシン目からキレイに切り取って、ラブ・プッシュに使いまくろう!

とじ込み付録

みどりテントウ
エーデルワイス
つりじいさん
イオナのママ
キノコふじん

つりじいさん いればわたすと つりざおくれる

エーデルワイスのお散歩を終了して仲間と合流したら、ざっかや(右)にいるつりじいさんに“きんのいれば”を返してあげよう。すると、お礼に“つりざお”をくれて、釣りについていろいろとレクチャーしてくれるぞ。

⬆見た目も急激に若返り、ハキハキと話してくれるように！

つりのしかた

釣りをするには、“つりざお”とエサの“ミミズ”が必要だ。ふたつを揃えて釣り場に行けば、いつでも釣りが楽しめるぞ。ちなみに“ミミズ”は“イエローえさミミズ”が釣れやすく、“レッドえさミミズ”が釣れにくい。“ブルーえさミミズ”はその中間。サカナがかかったら3～8回ウキをつつくので、ヒットして沈んだ瞬間に画面をタッチしよう。タイミングがあえば釣り上げることができるのだ！

➡釣り場に立って、“つりざお”か“ミミズ”を水面に使えば釣りがスタート!!

⬅ウキが水中に沈んだときがサカナがヒットした合図！

➡釣れたサカナはつりじいさんに渡すと買いとってくれるぞ

つりエサは はたけしごとで てにいれる

釣りをするためにエサになる“ミミズ”は、うきしまのうじょうで手に入れることができる。まずはイオナのママに“ラブ・プッシュ”をして、“はたけしごと”のアルバイトができるようになろう！

⬅うきしまのうじょうを仕切るイオナのママには、“アダルト”、“ゴージャス”、“ちんぴん”のカテゴリーのプレゼントをあげるといいぞ。

➡イオナのママと話して“はたけしごと”の項目を選ぶと、アルバイトでお金稼ぎができるぞ。詳しくは本誌P55を参照。

⬅釣りエサの“ミミズ”を手に入れるには、カカシでアルバイトをすればよい。穴にワラを入れれば“ミミズ”が手に入るぞ。

かぜのない いわのつりばに ゲンキウナギ

村にはタネや(右)の“いわのつりば”、フルーツや(上)の“ハスのつりば”、はなや(左)の“くいのつりば”、ざっかや(右)の“かれえだのつりば”の4ヵ所の釣り場がある。ゲンキウナギが釣れるのは、タネや(右)の“いわのつりば”で、風が止まっているときと決まっている。

⬆左下にある風車が回っていないときに釣りをスタートさせると釣れるぞ！

⬆“ゲンキウナギ”を手に入れたら、さっそくキノコふじんに渡しに行こう。

はみだしチンクル

村の4ヵ所の釣り場では、それぞれ4種類のサカナが釣れるぞ。スタンプカードを集めるときの、釣り場を選ぶ目安にしよう。

アオモノビレッジ ～ダンジョン

♥あらすじ♥

燃料になる"ガソリンゴ"を手に入れるべく、チンクルたちは3つの条件に挑むことに！

▼ページ7攻略チャート❶

チャプター1　ミス・ビレッジ

○タネや(右)

- ●フルーツやさんがイオナを呼び出す。
- ① イオナに"ラブ・プッシュ"。→じょしてちょうP4
- ●イオナと話す。協力して"ガソリンゴ"を育てることになる。

チャプター2　3つのじょうけん

○タネや(右)

- ●イオナから3つのじょうけんについて聞く。"イオナのてがみ"をもらう。

○はなや(右)

- ② インターホンを引いて、"イオナのてがみ"を見せる。
- ●イオナの家で飼っているサルの名前を答える。

○はたけ

- ③ レンタルばあさんに"ラブ・プッシュ"。→じょしてちょうP12
- ●レンタルばあさんから"はたけチケット"をもらう。

○タネや(右)

- ●イオナに"はたけチケット"を見せる。
- ④ イオナのジジと話し、マサルと"ポコナッツ"取りのバイトに出かける。

○むらはずれ

- ●マサルに"ポコナッツ"と"むぎわらぼうし"を取ってきてもらう。

○フルーツや(下)

- ⑤ ムシとりしょうねんに"むぎわらぼうし"を渡す。

○タネや(右)

- ●イオナのジジと話して"ポコナッツ"取りのバイトを終了する。

○はなや(左)

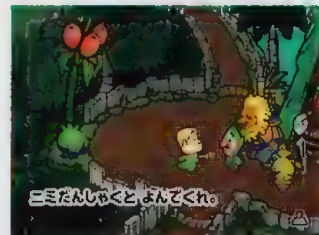
- ●はなやの横にいるムシとりしょうねんと話す。
- ●ムシとりしょうねんのムシ採りを手伝って、"ゼッコーチョウ"をもらう。

○タネや(右)

- ●イオナに"ゼッコーチョウ"を見せる。

次見開きへ続く

ついに イオナに ラブ・プッシュ

燃料になる"ガソリンゴ"について、村でいちばん詳しいイオナに話を聞くために、フルーツやさんに協力してもらおう。イオナに"ラブ・プッシュ"をして仲よくなれれば、"ガソリンゴ"を育てるためのパートナーになれるのだ！ "ガソリンゴ"を育てる3つの条件が聞けるぞ。

⬆イオナを狙うライバルの、ニミだんしゃくが初登場。

➡"ガソリンゴ"を育てるには"畑の使用許可"と"ゼッコーチョウの羽"、そして"ガソリンゴの種"が必要だ。

よゆうがあれば モンペちゃんもくどけ

さかみちにいるモンペちゃん(じょしてちょうP14)も"ラブ・プッシュ"ができるキャラクター。だが、"ラブ・プッシュ"をしなくても、ストーリーの攻略には影響がないのだ。

⬅ルピーに余裕があればプッシュしてみよう。

2 イオナのうちの サルのなまえ

“ガソリンゴ”を植える許可をもらうために、村の中心にあるレンタルばたけの持ち主のレンタルばあさんを呼び出す。“イオナのてがみ”を見せると質問される、イオナの家で飼っているサルの名前はマサルと答えるのだ。

⬆レンタルばあさんを呼び出すインターホンはここにある。

⬇うきしまのうじょうに行けばサルの名前が判明するのだ。

はたけのために アイテムみつぐ

はたけに現れたレンタルばあさんに“ラブ・プッシュ”すれば、気前よくレンタル畑を使う許可をくれ、“はたけチケット”が手に入る。“アダルト”、“ゴージャス”、“ちんぴん”のカテゴリーのプレゼントを渡そう。

➡“ラブ・プッシュ”が成功すると、頭のつぼみが花開き、チンクルのことをダーリンと呼びだすぞ。

マサルととろう ポコナッツ

イオナにレンタルばたけの許可をもらった報告に行くと、イオナのジジからマサルを連れて“ポコナッツ”取りのバイトをしないかと頼まれる。引き受けると、むらはずれのポコナッツの木から“むぎわらぼうし”をゲットすることができるのだ。

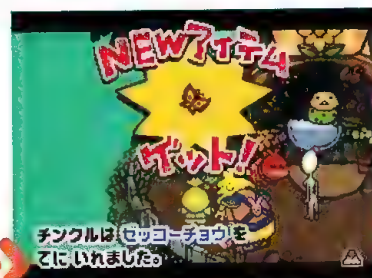
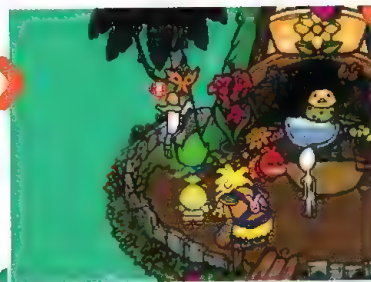
➡木にひっかかっている“むぎわらぼうし”もいっしょに取ってくれるのだ。

⬅マサルは“たのむ”と木から“ポコナッツ”を取ってきてくれる。ほかの選択肢だとおもしろいアクションをしてくれるぞ。

からだもこころも よわいしょうねん

フルーツや(下)にいるムシとりしょうねんに“むぎわらぼうし”を返してあげると、元気よくムシとりに走っていく。“ポコナッツ”取りのバイトを終わらせてはなや(左)に行くと、ゼッコーチョウを採ろうとしているムシとりしょうねんが！

⬆体が弱いので“むぎわらぼうし”がないと日陰から出られないのだ。

⬇お目当てのムシを目の前に、緊張して捕まえられない心の弱さ。「！」の合図で背中をタッチしてあげよう。

⬆ムシとりしょうねんから“ゼッコーチョウ”をもらえば、ふたつめの条件もクリアだ！

はみだしチンクル

“ポコナッツ”はむらはずれ、さかみち、フルーツや(右)、はたけの4ヵ所で取れる。1個で30ルピーもらえるので、全部集めよう！

▼ページ7攻略チャート❷

○ゲート

●イオナに話しかける。

○ふなつきば

●イオナから"ガソリンゴ"について書かれたずかんを見せてもらう。

チャプター3 ちかちかゴーゴー

○ふなつきば

●ボートに乗っていせきへ向かう。

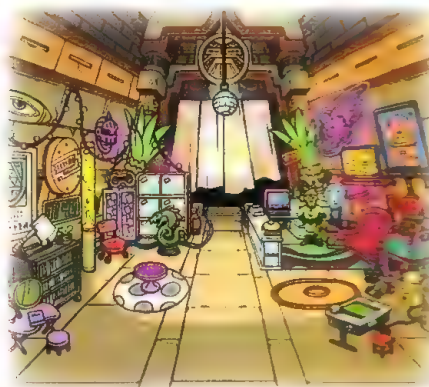
○いせきいりぐち(上)

●とびらをタッチしていせきの中へ進む。

○ダンジョンうけつけ

●カウンターの上のゴングを鳴らす。

●"おためしD"をクリアする。

⑥"とんでもラビリンス"で、"ガソリンゴのタネ"を取ってクリアする。

次見開きへ続く

ダンジョン攻略法

まずは あそぶ ダンジョンを えらべ

⬆遊びたいダンジョンのカートリッジを選び、ルピーを払えばゲームスタートだ!

ダンジョンうけつけのカウンターにあるゴングを鳴らすと、遊ぶダンジョンをダンにオーダーできる。遊べるダンジョンは全部で全部で12種類あるが、すぐには遊べない。いろんな場所にある"カートリッジ"をゲットしないといけないのだ。カートリッジの入手方法は本誌P56を参照しよう。

ダンジョンがめんの みかたをマスター

1スロット

ダンジョン内でコインをゲットするたびに回る。止まった絵柄によっていろいろな効果がある。

2ゲットしたコインの数

3マップ

そのフロアに配置されているオブジェクトと自分の位置がわかる。アイコンは、■=チンクル、■=敵、■=階段、■=コインやアイテム、■=掲示板だぞ。

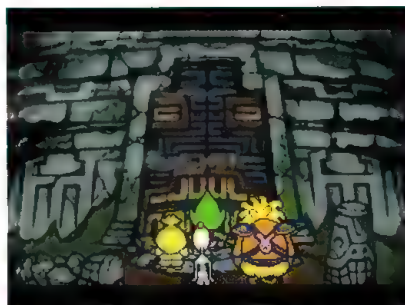
4残り時間

00:00になるとゲームオーバーになるぞ。

5コンパス

現在向いている方位がわかる

6 ダンジョンの なかから タネをさがしだせ

“ガソリンゴ”を育てる最後の条件の“ガソリンゴのタネ”は“とんでもラビリンス”の中にあるぞ。ダンジョンうけつけでダンからダンジョンの説明を受けたら、“おためしD”→“とんでもラビリンス”の順番にクリアをしよう！

⬆不気味な顔の形をした扉をタッチして、いせきの中に入ろう。

⬅いせきの中は、ダンとジョンによってオシャレに改装されているのだ。

おためしD

はじめて遊ぶ人が必ずクリアしなければならないダンジョン。利用料金は無料。B3Fまでしかなく、敵も出現しないのでどんどん下に降りてクリアしてしまおう。

⬆このダンジョンで操作に慣れよう。ちなみに一度クリアすると二度と遊べない。

とんでもラビリンス

⬆ついに“ガソリンゴのタネ”をゲットしたぞ!!

利用料金は１回30ルピー。構造は“おためしD”と似ているが、敵が出現するので注意が必要。“ガソリンゴのタネ”はB2Fで発見できるので隅々まで探索すること。

チンクルうごかし どんどんもぐれ

ダンジョン内は3Dの迷路になっている。チンクルを動かすには、画面の上をタッチすれば前進、左右をタッチするとその向きに90度回転、下をタッチすると180度回転するぞ。チンクルを階段まで誘導して、どんどん下のフロアへもぐっていこう。

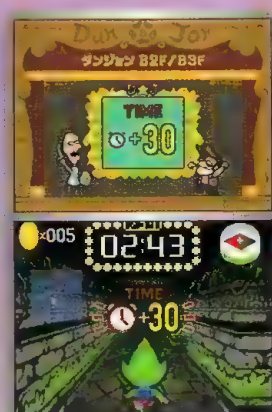
⬆操作は少しクセがある。正確に動かすには慣れが必要だぞ。

てきとであうと じゃんけんバトル

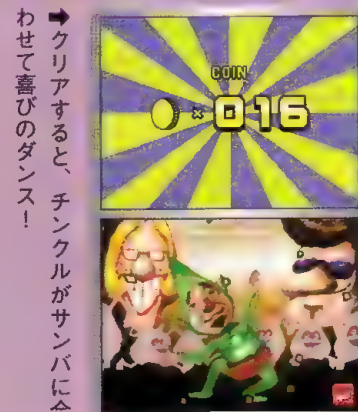
⬆敵の姿や足の速さはダンジョンごとに違うのだ。

ダンジョン内を走っている敵と接触すると、じゃんけんバトルが始まるぞ。勝てば残り時間が少しだけ増えるが、負けると残り時間が大幅に減るペナルティを受けてしまう。負けたときのリスクが高いので、なるべく敵とは戦わないように。

コインはなるべく かいしゅうせよ

ダンジョンに散りばめられたコインをゲットすると、上画面のスロットが回転する。出た絵柄によっては通路が書かれた詳細マップが表示されたり、残り時間やコインの枚数が増えたり、お得な特典がイッパイなのだ。ちょっと回り道をしてもコインを回収したほうが、クリアはしやすくなるぞ。

⬅スロットで止まる絵柄は完全ランダム。自分の運を信じよう。

クリアすると ルピーがもらえる

➡クリアすると、チンクルがサンバに合わせて喜びのダンス！

残り時間がなくなるまえに、最深部のゴールまでたどり着いたらダンジョンクリア！　外に出ると、持ち帰ったコインの枚数×ダンジョンによって決まったルピーの額の報酬がもらえるのだ。ダンジョンによっては、１回のクリアで1000ルピー以上稼げることも！　ルピーが欲しいときはダンジョンへレッツゴー!!

本誌P56に、さらに詳しくダンジョンでのお金の稼ぎかたを紹介してるぞ!!

はみだしチンクル　“ガソリンゴのタネ”をゲットすると、しばらくダンジョンで遊べない。ルピーをいま稼ぎたいなら、わざとを取らずにクリアーするのも手だぞ。

▼ページ7攻略チャート❸

はなや(右)

⑦ レンタルばあさんに"ガソリンゴのたね"を見せる。

ざっかや(右)

●イオナに話しかける。

はなや(左)

●みどりテントウに話しかける。

はたけ

●はたけに植えられている"くるくるハーブ"を取る。

はなや(左)

⑧ みどりテントウに"くるくるハーブ"を見せる。

はなやのおばさんに"ラブ・ブッシュ"。→じょしてちょうP13

●はなやのおばさんに"くるくるハーブ"を見せる。

●はなやのおばさんの頼みを聞くと"ふうせん"がもらえる。

⑨ ページ2へ"バルーントリップ"。

ページ2 そのこのせかい

うらないハウスのなか(右)

⑩ うらないおばさんに"ラブ・ブッシュ"。→じょしてちょうP13

●うらないおばさんに"くるくるハーブ"を渡す。

●うらないおばさんからふうせん講座を聞く。

"ふうせん"を使ってページ7へ"バルーントリップ"。

チャプター3 ちかちかゴーゴー

はなや(右)

●イオナに"ガソリンゴのたね"を見せる。

はたけ

⑪ はたけに"ガソリンゴのたね"をまく。

7 レンタルばあさん きがかわる

ダンジョンから村へ戻ってくると、あたりはすっかり真っ暗に。ラブやから「イオナが何かオロオロしていた」と聞いて、急いでレンタル畑に向かうと、何とレンタル畑はニミだんしゃくによって買い取られてしまったあとだった。せっかく"ガソリンゴ"を育てる条件をすべて揃えたのに、このまま諦めるしかない…!?

⬅イオナとふたりでレンタルばあさんにいくら訴えても、結果は変わらないのだ。

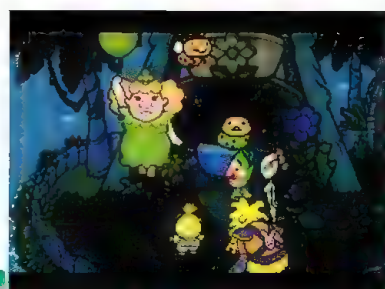
8 ぎゃくてんのカギは みどりテントウ

ニミだんしゃくがレンタル畑で育てた花を、イオナに渡すのを見ていたみどりテントウの様子がおかしい。話を聞くと、「留守にしているはなやのおばさんが、捜している花かもしれない」とのこと。さっそくレンタル畑からその花を摘んできて、みどりテントウに見せて確認してもらおう。

⬆はなやのおばさんが捜してる花の特徴を聞いたらレンタル畑へ！

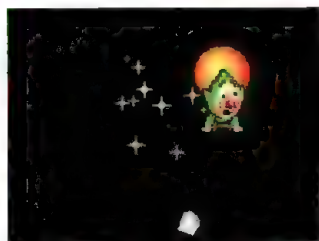
➡みどりテントウと話したあとだと、ニミだんしゃくは"くるくるハーブ"を取らせてくれるぞ。

➡みどりテントウが連絡をすると、はなやのおばさんが空から戻ってくるのだ。

レンタルばあさん
ニミだんしゃく
イオナ
みどりテントウ
はなやのおばさん

9 はじめての バルーントリップ

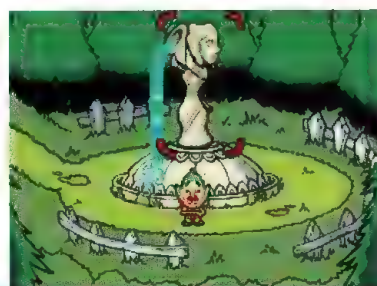
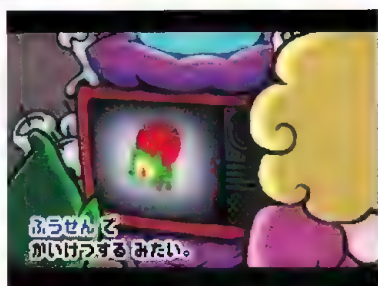
はなやのおばさんに“ラブ・プッシュ”をしたら“くるくるハーブ”を見せよう。すると、うらないおばさんに届けて欲しいとおつかいを頼まれ、“バルーントリップ”ができる“ふうせん”がもらえるぞ！

➡ここでは自動的にページ2に“バルーントリップ”するぞ。

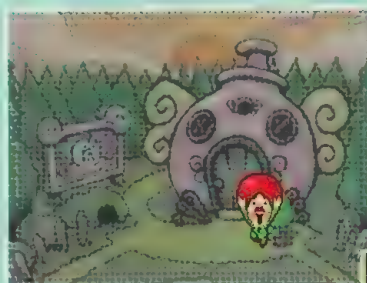
⬅どんなプレゼントでもいいので、ひとつ贈れば成功するぞ。

10 なつかしの うらないおばさん

ページ2に“バルーントリップ”すると、そこの時間はチンクルとカカシが旅立った直後の時間だった。うらないハウスの中に入って、うらないおばさんに“くるくるハーブ”を届けたついでに占ってもらおう。

⬅うらないおばさんにも“ラブ・プッシュ”。プレゼントするのは何でもオーケー。プレゼントをひとつ贈れば成功するぞ。

➡“くるくるハーブ”を渡すと、占いをしてくれる。そのあとで“バルーントリップ”について詳しく教えてくれるぞ。

⬅なんとイシデースにも“ラブ・プッシュ”できる。しかし、いまはプレゼントのレベルが足りないので成功しないのだ……。

バルーントリップについて

好きな過去のページにいける“バルーントリップ”。カンタンな3つの手順で自由自在なのだ。

ふうせんつかい

⬅イベント時以外ならいつでも“ふうせん”を使うと、チンクルひとりがページの外に飛んでいく。

ページをえらび

➡本のページをめくるように、画面をスライドして行きたいページまでめくっていこう。

ばしょきめる

⬅行きたいページにたどり着いて、画面をタッチすればそのページに移動できるのだ。

バルーントリップにとてもべんりなこの1さつ

別冊付録

バルーントリップして行ける“そのごのせかい”のマップがぜ〜んぶ載っているので活用してちょ！

11 もどってきたら いそいではたけに！

うらないおばさんのアドバイスどおりにページ7へ“バルーントリップ”で戻ってくると、時間はダンジョンへ向かう直前に。“ガソリンゴのタネ”はすでに持っているので、そのまますぐにレンタル畑へ向かおう。

⬆間一髪、ニミだんしゃくに畑を買われるまえに到着できるのだ！

はみだしチンクル

“バルーントリップ”でページ2に行ったら、うらないハウスのテレビをタッチ！ すると、どこかで見たことあるようなテレビ番組が……!?

ページ 8

アオモノビレッジ

♥あらすじ♥

“ガソリンゴのタネ”を植えた夜、ぐっすり寝ていたチンクルにまたもや事件発生の知らせが！

▼ページ8攻略チャート

チャプター1　みのったねがい!?

○アオモノビレッジえき(下)

●カカシに起こされて目が覚める。

○むらはずれ

●ブリキとライオンが合流。

○はたけ

BOSS “ガソリンゴ”を取ろうとすると大炎上果実 ガソリンゴに変身する。

● ガソリンゴに体当たりされてゲートまで飛ばされる。

○ゲート

●イオナとの会話イベントが発生。

チャプター2　げきとつ！ ガソリンゴ

○フルーツや(上)

●ハスのつりばで“あきビン”を使って“みず”をくむ。

○フルーツや(下)

1 気絶しているライオンを起こして合流。

○はなや(左)

●埋まっているブリキを救出して合流。

○ざっかや(右)

●おぼれているカカシを助けて合流。

○はたけ

2 BOSS ガソリンゴと対決。

チャプター3　むらをすくったえいゆう

○ざっかや(中)

3 ライオンと話して合流。

○フルーツや(上)

●ブリキと話して合流。

○タネや(右)

●カカシと話して合流。

○アオモノビレッジえき(下)

●ライオンと話す。燃料補給が完了する。

●うんてんせきに乗り込んで、発進する。

ちずだよ！

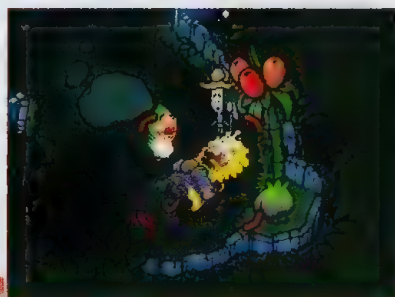
アオモノビレッジえき(下)　ゲート　はたけ　はなや(左)　フルーツや(上)　むらはずれ　フルーツや(下)　ざっかや(中)　ざっかや(右)　タネや(右)

アオモノビレッジ

1 バラバラになったなかまとごうりゅうだ

一夜にして成長した“ガソリンゴ”を収穫しようとすると、大炎上果実 ガソリンゴに変身してしまった！ 巨大な体で体当たりをくらった一行は、村のあちこちに飛ばされてしまうのだ。このままチンクルひとりでは、ガソリンゴと戦っても到底勝ち目はない。まずはライオン、ブリキ、カカシの3人と合流してから再びレンタル畑に向かおう。

ライオンはみずをかければめをさます

気絶をしているライオンには、ハスの釣り場で“みず”をくんでかけてやるといいぞ。

←起きたあとの質問には、“はい”と答えよう。

←“かいりき”を使えば地面から引き抜けるぞ。

かいりきをつかってブリキをひっこぬけ

頭から地面に埋まっているブリキはライオンで救出。

おぼれるカカシをいっぽんづり！

かれえだの釣り場で溺れているカカシは“つりざお”を使えば釣り上げて救出できる。

←全員合流できたらいよいよガソリンゴと対決だ！

② たいじするんだ ガソリンゴ

ガソリンゴとの戦闘は、何か行動を起こすと時間が流れるターン制になっている。行動を決める制限時間はないので焦る必要はないが、刻一刻と変化する状況に正確な対応をしないとなかなか倒すことができないぞ！

⬅ガソリンゴの弱点は目玉。カカシがぶらさがって頭が下がったら"パチンコ"で攻撃しよう！

BOSS VS.大炎上果実ガソリンゴ

1回戦

ガソリンゴがこちらに体当たりしてきたら、2ターン以内にライオンの"かいりき"で応戦しないと吹っ飛ばされてしまう。"かいりき"を使うと連打ゲームになるので画面をすばやく連打！ 見事に勝つとガソリンゴが転倒して体に穴が開くぞ。1ターン以内にその穴にカカシを"たのむ"で潜入させれば頭が下がる。目玉を"パチンコ"で攻撃しよう！

⬆連打ゲームに負けると全員がガソリンゴに吹っ飛ばされる。気合を入れて連打しよう！

2回戦

ガソリンゴが吐きだしてくる"なぞのタネ"は2ターンが経過すると爆発する。爆発に巻き込まれると吹き飛ばされてしまうぞ。"なぞのタネ"が火花を散らす瞬間を待って、ブリキに"たのむ"の指示を出そう。ブリキが蹴った"なぞのタネ"がガソリンゴの足元で爆発してダメージを与えられるぞ！

⬆この状態になったら、すかさずブリキに蹴ってもらおう。

3回戦

ガソリンゴが吐き出した唐辛子爆竹の音にびっくりしたライオンが、完全に戦意喪失してしまう。すばやくブリキの"たのむ"で蹴ってもらい、戦線復帰させよう。あとは2回戦と同じ戦いかたでオーケー。ただし、ガソリンゴが転倒したときに出現する穴が3つに増える。頭まで続く正しい穴はひとつだけで、失敗すると3回戦の最初からやり直しになってしまうのだ。

⬆やり直しになっても正解の穴の位置は変わらない。入っていない穴を選ぼう。

③ ねんりょうてにいれ むらをしゅっぱつ

ガソリンゴを倒した翌日には、念願のねんりょうが手に入る。チンライナーに給油して、シティへ向かって村を出発だ。

⬅仲間に声をかけてチンライナーに集合しよう。

⬅ライオンにタッチすると給油完了！ 運転席に乗り込んで出発進行だ。

はみだしメンクル

夜の村では、ところどころの茂みで何かが光を放っている。この光っている何かを連打すると、"ヨルダケ"を手に入れることができるぞ。

『いろづきチンクルの恋のバルーントリップ』開発者インタビュー（前編）

―『いろチン』が生まれたきっかけとは？―

『いろづきチンクルの恋のバルーントリップ』がどういう経緯で生まれたのか、テーマはなぜ“恋”なのか？……など『いろチン』制作秘話や気になる裏話が満載のロングインタビュー前編！

寝ぼけたチンクルを操るゲームでした（笑）【津田】

●プロデューサー
田邊賢輔（たなべけんすけ）

1986年に任天堂入社。『ゼルダの伝説』シリーズ、『メトロイドプライム』シリーズなどの開発に携わり、現在は企画開発部第３プロダクショングループマネージャー。『いろチン』ではプロデューサーとして、コンセプト、構造の提案、監修業務を担当。代表作は『ちびロボ！』(GC)、『キャプテン★レインボー』(Wii)、『パンチアウト』(Wii)などにプロデュースで参加。

――まず最初に、『いろづきチンクルの恋のバルーントリップ』（以下、『いろチン』）を開発することになったきっかけをお聞かせください。

そもそもこのゲームって、“チンクル”というキャラクターありきの企画ではなかったんですよね。

前作の『もぎたてチンクルのばら色ルッピーランド』（以下、『もぎチン』）もバンプールさんと開発を進めていて、ちょうどその作業がひと段落したタイミングから始まったんです。「つぎは何を作りましょうかね？」なんて話をしていたときに、バンプールさんから“動いて触れる絵本”をテーマにしたゲームの企画を提案していただいたんです。

その当時は“Touch!Generations”と呼ばれる一連のタイトルが盛り上がりはじめた時期だったので、それを強く意識して“動いて触れる絵本”の企画を考えたんですよ。

とはいえ、“動いて触れる絵本”だとインパクトとして弱いかな？　という印象もあったので、バンプールさんには、「もう１本チンクル作りませんか？　ついでだし（笑）」とお願いをしました。それで『いろチン』の開発が決まったんです。……じつは、まだそのときには『もぎチン』に対してのお客さんの評判もわからなかったんですけど、見切り発車で企画を進行させたんですよねぇ（笑）。

――前作の『もぎチン』はRPGでしたが、今作のアドベンチャーというジャンルに落ち着くまでは紆余曲折があったのでは？

いろいろな案が出ましたね。たとえば、チンクルがゲーム中のキャラクターをさらって、いろんな色のタイツを着させてこき使うゲームだったり（笑）。あとは寝ぼけたチンクルをひたすら操るゲームだったり（笑）。

残念ながら（？）、『いろチン』にはそのかけらも残ってないけど（笑）。

――物語の中に“オズの魔法使い”を感じさせる部分がありますか？

そもそもは、チンクルにお供をつけたかっただけなんですね。それはなんでかと聞かれれば、ぶっちゃけ『ドラクエⅡ』の影響です（笑）。だからお供っていうと、ボクの中ではいまだに“サマルトリアの王子”なんですよ！　で、“お供”ありきで童話ネタをアイデアとして盛り込もうといろいろ考えたときに、いちばんピンと来たのが『オズの魔法使い』で、それをモチーフにしました。

ゲーム開発会社バンプールにてゲームデザイナーを務める。今回はディレクターという立場で、企画・デザイン・プログラムなどゲーム制作に関わる統括作業を担当。『もぎたてチンクルのばら色ルッピーランド』(DS)ではプランナー・スクリプターを担当。

●ディレクター
津田純（つだじゅん）

ゲーム機本体の表記　GC：ゲームキューブ／GBA：ゲームボーイアドバンス／DS：ニンテンドーDS

●サウンド
安達陽宣（あだち [illegible]）

ゲーム開発会社バンプールにて、ゲームサウンド制作を務める。音楽、効果音、ボイス編集を担当。映画『ブラックナイト』、『港のロキシー』の作曲にも参加するほか、THE LONIOUS MONKEES名義で音楽活動も行う。

――さらに今回、"女性との恋"をゲームのテーマにした理由は？

前作の『もぎチン』は"お金"がテーマでしたよね。で、お金のつぎはやっぱり"オンナ"でしょう!(笑)。

――そんな"女性との恋"をテーマにした本作ですが、捉えようによっては"恋愛シミュレーション"風でもありますよね？

"ギャルゲー"はちょっと意識して研究しましたよね。背景の作画チームにギャルゲーが大好きなスタッフがいまして、その人がアレコレとレクチャーしてくれたんですよ(笑)。

でも最初のころ津田さんは「今度のチンクルはレーダー作戦ゲームだ！」って叫んでましたよね？

あー、そうそう！　いま思い出しました(笑)。心のスイートスポット目がけて何かを投げかけたときに、「うわーぜんぜん外れたー」とか、「これだ、当たった！」みたいな駆け引きを女の子と楽しめたら"アツい"なあ、と思っていたんですよ(笑)。

――それがレーダー作戦ゲーム？

狙いを定めてズドーン！　ってところがね(笑)。でも、いろいろ考えたのはイイんだけど、ギミックを凝れば凝るほど、いつの間にか女の子の気持ちとか、どっか行っちゃって"答えを当てる"ことしか考えないシステムになっちゃったんです。でもやっぱり「お婆ちゃんだから孫の手をプレゼントしたら喜ぶんじゃないかな？」とか、「子どもだからカワイイものをあげたら喜ぶだろうなぁ」とか、そういう純粋な気持ちが楽しいじゃないですか！　だから悩みに悩んだ末に"プレゼントをあげる"といういたってシンプルなシステムに落ち着いたんです。

ゲームの構造上、いろいろな"ページ"を行き来しながらゲームを進めるんですが、出会ったときにはめっちゃ冷たかった女の子が、プレゼントを貢ぐことでだんだん愛想がよくなっていって、最後の最後にはいっしょに丘の上で夕焼けを並んで見たりできる、そういう風にして欲しいって。それでゲームを遊んでる人が甘酸っぱい気持ちになってくれたらうれしいよね！　なんて話をよくしてましたよね。

「ストーリーを進めるために、プレゼントを貢げばいいんでしょ？」っていう作業的な行為にはしたくなかったんです。あくまでも"この女の子なら、このプレゼントを喜ぶだろうな"とか、"この女の子と仲よくなりたいな"、という気持ちを味わってもらうことが大事なんですよね。

――そういう意味では、プレゼントの種類も多彩で、それぞれの解説文もすごく味がある内容に仕上がってますよね。

プレゼントのアイデアは、『もぎチン』のディレクターを務めたうちの工藤に頼みました。最初にボクのほうで、サンプルとなるアイデアを10個くらい作って、あとは工藤に丸投げです(笑)。つき合いも長いですから、工藤だったらおもしろいモノを作ってくれるだろう、って確信がありましたから(笑)。結果、全部で200個くらいのプレゼント案を作ってくれたんですけど――。工藤が作るといろいろな規制に引っかかってくるんですよ。

●デザイナー
倉島一幸（[illegible]かずゆき）

ゲーム開発会社バンプールに在籍したのち、現在はフリーイラストレーターとして活動。『いろチン』ではキャラクターデザイン、主人公チンクルの声を担当。公共広告機構のCM「ジコ虫、増えてます!」のキャラクターデザインも手掛ける。

●スーパーバイザー
白川真理（しらかわ まり）

任天堂企画開発部第3プロダクショングループ所属。『いろチン』ではゲームの全体的な構成からデバッグサポートまで、広く監修業務を務める。また、趣味は"昆虫観察"。無類の昆虫好きであり、本作に登場する"虫"の監修も行う。『もぎたてチンクルのばら色ルッピーランド』(DS)、『シータ』(DS)、『立体ピクロス』(DS)なども担当。

――規制といいますと？

――まあほとんどが色ネタなんですけどね(笑)。ちなみに、色ネタじゃないですけど笑っちゃったのが"ヒグマ"。鹿児島名物のかき氷をもじって、"黒くま"というプレゼントを考えたんですが、任天堂さんから「よそで商標として使用されているものは避けてください」って言われたんですよ。そのあと「どうすんのかなぁ」って思ってたら、ある日"ヒグマ"って名前に変わってました(笑)。それじゃあ、もう元ネタがなんだかわからないから！　って感じですけど、製品版にはもちろんそのままの名前で入ってますね(笑)。

チンクルは海外だと生理的に受けつけないみたいです（笑）【田邊】

NGとなったプレゼントは、基本的に商標系のモノが多かったですね。色ネタ系に関しては、すべて私が社内調整をしたんですよ！　「この表現はちょっとイヤらしいよね？」とツッこまれるたびに「これをイヤらしいと感じるのは、アナタの心が汚れているからです！」って説得して（笑）。工藤さんが作ってくれたものをお蔵入りにしないようにがんばりました。

――ちなみに前作の『もぎチン』は思いのほか女性ユーザーの人気が高かったそうですが？　どうしてだと思いますか？

女性にウケるなんて予想もしていなかったんですけどね（笑）。

――女性の白川さんから見て、チンクルの魅力ってどんなところでしょう？

そもそもチンクルって、今村という社内（任天堂）の人間がデザインを担当したんですね。その今村に最初にチンクルを見せられたとき、「これはいける！」と思ったんですよ！　気持ち悪さと、カワイらしさがバランスよく調和された“キモカワ要素”もありますし（笑）。

――絶妙な感じですよね（笑）。

だから女性が生理的に受けつけないような言動さえ取らなければ、ちゃんと受け入れられるキャラクターだと感じたんですよ。よくよく見れば……愛嬌もありますしね（笑）。ですから『もぎチン』のときは、チンクルというキャラに毒っぽさを感じることはあっても、女性が生理的に受けつけないようなイメージにはならないように気を遣いました。そんな部分が、思った以上に女性に支持されたんじゃないかなと思います。

――ちなみにチンクルの評判は海外だとどんな感じですか？

コレがまたねぇ……まったくダメなんですよね（笑）。以前『もぎチン』をアメリカでリリースしたいと打診したことがあったんですが、NOA（Nintendo of America）から丁重かつ明確に断りの連絡がきましたからねぇ。「キャラクターとしてまったく受け入れられない」って言い切られちゃいました（笑）。

――どうしてそこまで嫌われるんでしょうかね？

それこそ生理的に受けつけないみたいですね（笑）。

NOAとのテレビ会議で、「どうしても北米でのリリースは無理なんですかねぇ？」ってしつこく聞いたら、通訳の方が「チンクルのピエロっぽいところがちょっとね……」みたいに訳してくださっていたんですが、その後ろでは「生理的に無理！」ってアメリカ人スタッフが英語でキッパリ（笑）。アメリカ人にとってはチンクルの容姿が単純に苦手みたいですね。

おかげでバンプールは北米のゲーム市場では“敵会社”みたいなことになっちゃってますから（笑）。

ちなみに「もぎチン」はヨーロッパでは発売したんですけど、サッパリ売れなかったんです。それもあって、今回、NOE（Nintendo of Europe）からは、「ゲームはおもしろいから、キャラクターを差し替えるならリリースしたい」って言われました（笑）。

なんかスペイン人にも言われたんだよね？

そうそう！　ボクが仕事で知り合ったスペイン人に『もぎチン』をプレイしてもらったときの感想が、「非常に嫌な気持ちになった。2度とやりたくない」って言われましたもん（笑）。

日本人にはわからない、精神的にネガティブな印象があるんでしょうね。

海外のユーザーは、『ゼルダ』にチンクルが登場したことによって、"気持ちが冷めた"って言ってましたよ。「リンクと一体になってヒロイックな気持ちで遊んでいたのに、アイツが登場したせいで一気に冷めた」って（笑）。

――そのぐらいにしておきましょう（笑）。ところで今回は謎解きのバランスが絶妙だと感じたんですが、調整はどのように？

アドベンチャーゲームって、じつは逃げ場がないから、謎につまっちゃうとそこからなかなか抜け出せなくなるんですよ。RPGみたいにレベル上げしたり、お金を貯めて武器を買えばなんとかなったりするわけではないですし。

バンプールさんに、お願いしていたのは、"答え"はわかるんだけど、そこにたどり着くまでの手順が複雑で難解だと、どうしても"作業"になってしまうのでやめましょう、ということ。あとは、フラグ立ての順番が決まっていて、このフラグが立たないと、目の前のアイテムを取ることができない、という流れはいわば"ウソ"じゃないですか。見つけられる人なら、一発でアイテムを見つけることができるんですよ。ですから、そういう"ウソ"もなくしましょう、という話もしましたね。ボクからはそういう概念的なことをお伝えして、謎解きのネタ自体はすべておまかせしました。

田邊さんには、そのあたりのデリケートな加減をたくさん教えていただきました。でも最初はそれが会得できなかったんですよ。だってそんな"作業"や"うそ"のあるゲームはいくらでもあるし、「任天堂さんのゲームでもあるじゃないですか～！」ってね。

だから最初のうちは、「森の道の真ん中にベル落ちてるのは"ウソ"じゃないの？」とかね（笑）。おかしい！　いやおかしくない！　みたいな言い合いもずいぶんさせてもらいましたよね。

そういう押し引きのバランスがわからなくて――。

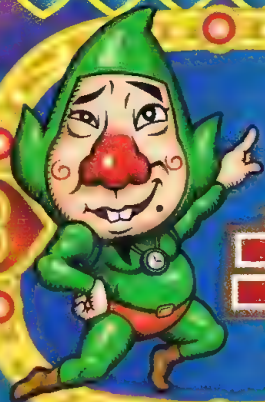
でも、そんなバランスを掴んでいただいてからは、こちらからネタに関して細かいアドバイスをすることはなくなりましたね。むしろ作ってきてくださるモノすべてがおもしろく仕上がってました。

だから、ゲーム開発の後半では、「ここは直しませんか？」と指摘されても、もうお互いに作りかたの"いろは"は共有しているので、コンセンサスが取りやすいんですよ。こちらも指摘に納得できるので「すいません、そこはうまいこと誘導できてませんでした。すぐ直します！」という感じに対応することができましたね。

そういえば、"ページ2"に登場する噴水の女神像のレバーでモメたことがありましたよね（笑）。津田さん的には、「女神像にレバーがついているのは絶対おかしい！」ってことで。でもボク的には「レバーがあったら引くよね？」と、ただそれだけなんですよ。

女神像にレバーがついていることの違和感よりも、そこでレバーを発見したプレイヤーの気持ちを大事にしましょう、っていうことですよね。とりあえず、そういう意思の疎通が成立するまでは時間がかかりましたね。さきほども話しましたけど、そのへんのバランスが難しいんですよ。アドベンチャーゲームの場合は、一度ハマってしまうと、なかなか抜け出すことができないので、慎重にならざるを得ないんです。

でも謎解きで悩まなかったらアドベンチャーゲームとしては元も子もないんですよ。友だちどうしで、「あそこが難しかったよな」とか、「あそこわかった？」みたいな会話もできなくなっちゃうし。謎解きで悩まずに、さらーっとクリアーしてしまうと、何も残らないんですよね。そういう意味では、なにかしらユーザーの心に残るようなゲームバランスにしたかった。そこで難しいと感じたら最終的にネタバレ仙人に聞いてもらえばいいのかな、と。

いまどきのゲームユーザーって、昔ほど粘り強くがんばる人が少ないんじゃないかなあ、って思うんです。ヒントがあったら、すぐに聞きにいっちゃうと思うんですよ。だからこそ、ネタバレ仙人というキャラクターは、"すごく教えたがりな人物像"にしたんです。そんな"教えたがりな"ネタバレ仙人に聞くのって、すごく悔しいじゃないですか。ネタバレを聞いたあとに、「お前まだまだだな」ぐらいのこと言われますし（笑）。……とはいえ、ユーザーがどの場面でどのように詰まっているかは、こちらでは的確に把握することができないので、適切なヒントを出す、というのはすごく難しいんです。だから最初は、ネタバレ仙人のセリフもかなりひねってたんですよ。救済措置なのに「お前がヒネってどうするんだ」ってぐらいに（笑）。どうしてもなんかおもしろいこと言わせようと思って、ネタバレ仙人が軽くクイズを出すアイデアもありましたからね（笑）。アレはいま考えると無意味だったな……って思います（笑）。

『いろチン』設定資料

キャラクター列伝

仲間３人の変遷から、知られざるマドンナの秘蔵イラストまで。貴重なキャラクター設定資料を大公開！

マドンナ編

人間離れした"個性的"なマドンナが勢ぞろい！

本作の重要人物ともいえる「マドンナ」。2007年の開発段階ではマドンナの数も多く、また人間離れしたキャラなど強い個性化が主題だったそう。でもセンセイの雰囲気だけは、この時点でほぼ完成されていた。

製品版のマドンナたち

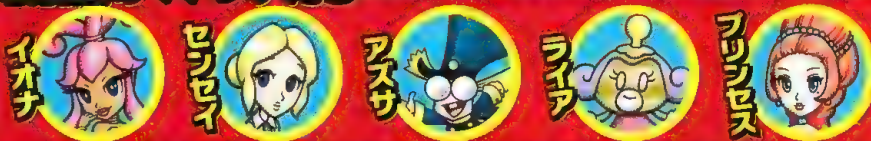
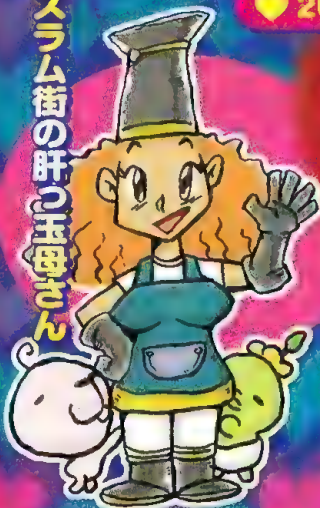
イオナ

センセイ

アズサ

ライア

プリンセス

スラム街の肝っ玉母さん

←大阪のおばちゃんのような世話好きな女性。産気づいたNPCを助けるシーンも!?

施設の先生

←開発初期はライオンが孤児という設定で、その施設の先生が彼女だった。

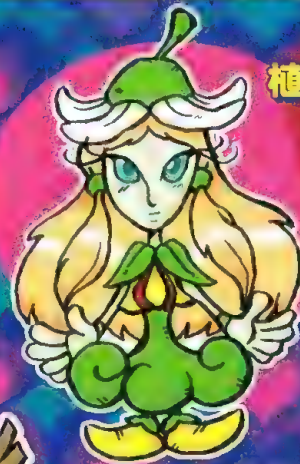
植物村の人気者

←イオナの原案。ちなみにこの娘の名前はミドリちゃん。

セレブを通り越して妖怪

➡大海峡沖合いに住んでいる人魚。非常に高飛車な性格をしていた。

泥棒ネコちゃん

➡猫がモチーフとなっている。シティ城下町を跳ね回るコソ泥。

メイドばばあ

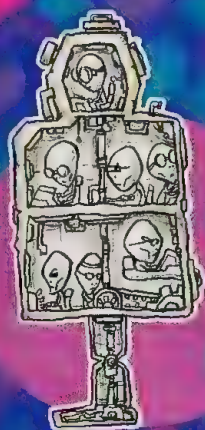
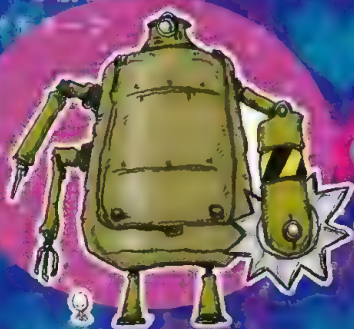
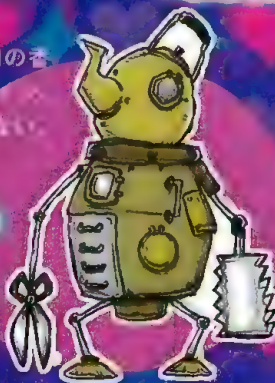
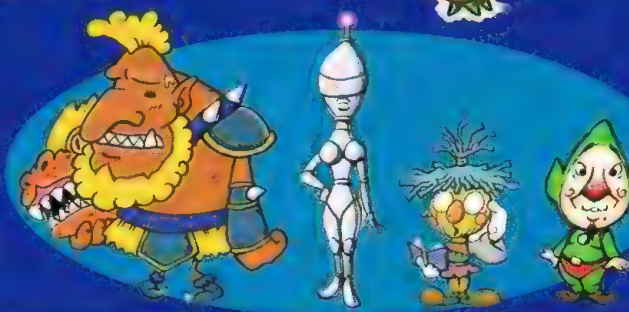
➡レンタルばあさんの元ネタ。会議１回分の寿命でした。

はみだしコラム①　知られざる魔女たちの過去

助言をしてくれるうらないおばさんや本作の黒幕であるマジヨなど、なにかとチンクルたちと関わりのある魔女４姉妹。ここでは、そんな魔女たちの知られざるイラストを公開。

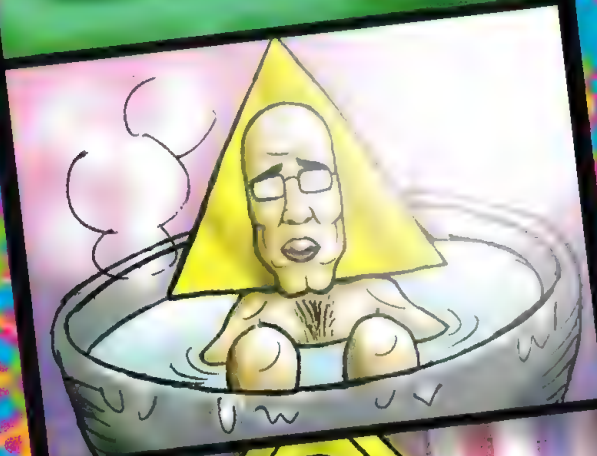
⬅邪悪な風貌や挙動を連想させるふたり。昔は複数存在していた？

⬇真ん中の魔女がどう見てもゼルダに登場するゴロン族に見える？

はみだしチンクル
カカシ編
つたなさよりも無邪気さを大切にしたデザイン
とぼけた言動でプレイヤーを和ませてくれるカカシ。なんと、身にまとっているワラが原因で納豆の姿へと変化したこともあるのだ。そんなカカシらしい突飛な秘蔵イラストを公開。
おじさん やったよ！ぼく、かんせいしたよ
ブリキ編
スタイリッシュなブリキも最初はヤカン!?
電池で動くロボットおねえさんのブリキも、はじめは生活感漂うレトロなデザインであった。そんなブリキがクールでスタイリッシュなメタリックなオンナへと変貌していくさまを、とくとご覧あれ！
ぶじ げんざいのフォルムへと とうちゃく
50

その壱 チンクル

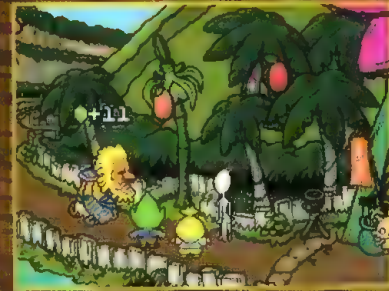
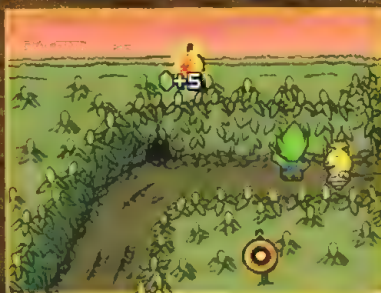
当劇場では『いろづきチンクルの恋のバルーントリップ』にてご活躍されたスタッフの方々に、はんなりとご協力いただきご執筆いただいた珠玉の作品を公開させていただいております。ゲームとはひと味違ったチンクルの魅力をご堪能くださいませ。

4コマ劇場

チンクル汗風呂シリーズその３
『トライフォースの受難』
イマムラ タカヤ
ご自由にお入り下さい チンクル
オッ!! 汗でも流すか!!
ザザー
なっ何故だっ!? 汗を流した爽快感が得られないのは?
ベターな関係性
チン倉 38歳

隠されたルピーを見つけ出せ！

訪れた場所で気になるところを見つけたら、とりあえずタッチペンでつついたり、"パチンコ"の弾を当ててみるんじゃ。隠されているルピーが出てくることがあるぞ。1ヵ所から取れる額は小さいが、チリも積もれば山となる、じゃ！

⬆道ばたの草むらなど、アヤしい場所を手当たりしだいにタッチじゃ！

⬇ページ3の畑に立つマトを"パチンコ"で撃つとルピーが出てくるぞ。

⬆ブリキで木を蹴り、落ちてきた木の実をタッチしてルピーゲット！

アルバイトでがっぽり稼いどけ！

ページ6、7、8の舞台であるアオモノビレッジには、ルピーを稼げるアルバイトがいくつか用意されておるぞ。ここで紹介しているのは"そのごのせかい"でもできるから、ルピーが足りなくなったら稼ぎに戻るといい。

⬆マサルでポコナッツを集めるバイトはページ7で1回だけできる。

ページ 6 エーデルワイスのさんぽ

"はなや"にいるエーデルワイスをつれて村を散歩させると、みどりテントウからルピーがもらえるぞ。散歩の途中、杭や看板などをタッチし、エーデルワイスにおしっこをさせるとバイト代がアップ！　フンを始末し忘れるとルピーはもらえんから気をつけるんじゃ。

⬅"そのごのせかい"では"はなや"の前にいるエーデルワイスをタッチすると散歩を頼まれるぞ。

⬆おしっこは最大で6回するんじゃ。どこにするかは毎回異なるぞ。

⬇おしっこのかわりにフンをしたら、タッチして片づけるんじゃ。

⬆みどりテントウに話しかけて散歩終了。いくらもらえるかの？

ページ 6 7 8 はたけしごと

"うきしまのうしょう"でイオナのママに話しかければ、"はたけしごと"が手伝える。畑でぐんぐん成長する作物をタッチして、カブを引っこ抜けばルピーがもらえるぞ。各キャラの能力は右のとおり。"そのごのせかい"だと、仲間が参加できるのはページ7だけじゃ。

⬆作物は4段階で成長する。大きなカブを狙うんじゃ。

⬇マンドラさまを抜くと、しばらく動けなくなるぞ。

★キャラクターの能力

	チンクル	カカシ	ブリキ	ライオン	マサル	エーデルワイス
移動速度	おそい	ふつう	ふつう	おそい	はやい	おそい
大きいカブを抜くのにかかる時間	超おそい	抜けない	おそい	はやい	抜けない	おそい
マンドラさまを抜いたとき動けなくなる時間	ふつう	ふつう	ふつう	長い	短い	超長い

★作物の変化

穴（ミミズ）

小さなカブ

大きなカブ

（ほほえみ）マンドラさま

しなびたはっぱ

ページ 3 4 6 7 8 10 つり

"ざっかや"の近くにいるつりじいさんは、釣った魚を1匹30ルピー、ゴミは1コ5ルピーで買い取ってくれるぞ。釣り場はアオモノビレッジ以外にもあるが、"そのごのせかい"ではつりじいさんはページ6にしか登場しないんじゃ。そうそう、釣りのやりかたは本誌P35で解説しておるぞ。

⬆釣りエサのミミズは、カカシで「はたけしごと」をして集めるんじゃ。

⬇釣り場によって釣れるエモノは決まっておる。全部で18種類いるぞ。

⬆"うる"を選べば、持っている魚とゴミをすべて買ってくれるんじゃ。

★各ページの釣り場と釣れる魚

ページ	場所	釣れる魚	
ページ3	ようすいろ	ツレンギョ／ズボラ／バカサギ	くずタイヤ／ゴミつりぐ
ページ4	ケロケロぬま	ヌッシー／ジェットバス	
ページ6～8	くいのつりば（はなや近く）	キョウダイブナ（おとうと）／インドジョウ／アシナガエビ	そこなしシューズ
	かれえだのつりば（ざっかや近く）	バッチコイ／キョウダイブナ（あに）／インドジョウ	
	ハスのつりば（フルーツや近く）	キョウダイブナ（あに）／キョウダイブナ（おとうと）／アマイワナ	
	いわのつりば（タネや近く）	ゲンキウナギ／アマイワナ／インドジョウ／アシナガエビ	
ページ10	ウミネコこうえん	メカジキ／フグカスタム／ヤメナイカ	くずタイヤ／ゴミつりぐ

デカく稼ぐならダンジョンだ！

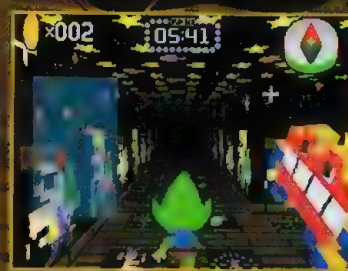
ルピーをドカンと増やすならページ7のダンジョンじゃ。迷路でコインを集め、ルピーと交換じゃ！　下のカートリッジリストも必見だぞい！

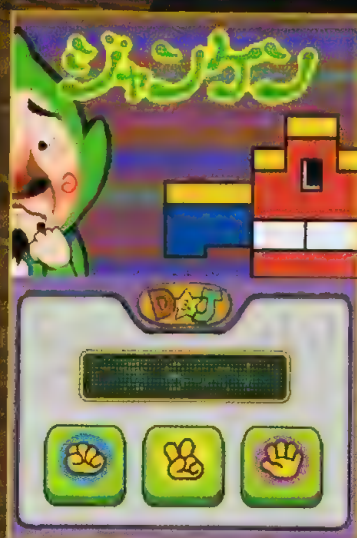
←カートリッジを渡せばダンジョンの種類が増える！

↑フロアにあるコインをすべて取ると1回だけコインが復活するんじゃ。

←コインを取るたび上画面のスロットが回転。当たりだとコインや残り時間が増えたり、マップが手に入るぞ。

戦闘はなるべく避けるべし！

ダンジョン内でモンスターと接触すると戦闘になる。ジャンケンに勝っても少し制限時間が増えるだけだが、負けると大きく制限時間が削られてしまうぞ。連敗でもしようものなら一気に大ピンチ。マップがなくてもモンスターの位置は表示されるから、できるだけ戦闘は避けるのが正解じゃ。

↑制限時間が残り少ない場合はとくに戦闘を回避したい。足が速いモンスターには要注意じゃ。

→戦闘はジャンケンで行われる。必勝法なんぞありゃしないから、運と気合で勝利するんじゃ！

★ダンジョンカートリッジリスト

チェックボックス	トリッジ	ダンジョンタイトル	階数	獲得できるページ	獲得条件
□	―	とんでもラビリンス	B3F	―	はじめからプレイ可能。
□	カートリッジ・BP	わんぱくキッド ガデムとうのひみつ	B2F	【そのごのせかい】ページ 11	“ウソタミむら(b)”にいるコインハンターにまもののコイン”50枚渡す(シークレット“コインコレクター”)。
□	カートリッジ・GY	せんそうようちえん	B3F	【そのごのせかい】ページ 10	“イーストサイド(d)”でグリオに話しかけ、射的ゲームで記録を更新する(シークレッドそうこがいのスナイパー”)。
□	カートリッジ・PK	ふしぎのくにの いちごちゃん	B3F	【そのごのせかい】ページ 6	“うきしまのうじょう”の“はたけしごと”で、“ほほえみマンドラさま”を5つ以上引き抜く(シークレッドおひるどき・スマイリー”)。
□	カートリッジ・PBL	おすしのだんさん	B3F	【そのごのせかい】ページ 2	“ふんすい”でイシデースに“ラブ・プッシュ”。
□	カートリッジ・GR	レインボーウォーカー	B3F	【そのごのせかい】ページ 6	ページ6以外で釣れる10種類の魚をすべて釣り、“きんのスタンプカード”を埋める(シークレッドせかいのつりめいじん”)。
□	カートリッジ・DGY	キノコウォーリアせんき	B3F	ページ 12	“エメラレラじょう じょうか(c)”でキノコふじんに話しかける。
□	カートリッジ・DBK	ノイズのイズミちゃん	B3F	【そのごのせかい】ページ 5	“しゃこ(地下)”で拾う。
□	カートリッジ・EBK	パラダイス・A・K・A	B3F	【そのごのせかい】ページ 12	シークレッドえいえんのしのびロード”を獲得する。詳細は本誌P87。
□	カートリッジ・OR	オレンジフォートレス	B5F	【そのごのせかい】ページ 8	シークレッドおねしょなおったねしょ”(→本誌 P86)獲得後、“はなや(左)”にいるだいだいテントウに話しかける。
□	カートリッジ・SBL	スーパーダンジョン ブラザーズ	B3F	【そのごのせかい】ページ 13	シークレット“ついにみたジョ！”を獲得する。詳細は本誌 P87。

ページ9～ページ14 ストーリー攻略

ページ9からページ14までをストーリーの流れに沿って手とり足とり攻略します。プリンセスとバッチリ結ばれる最高にハッピーなエンディングは、これを読めばもうあなたのもの!!

ストーリー攻略の見かた

1 ページ　ゲーム中に出てくる本のページ(ステージ)数です。

2 場所　このページ(ステージ)で舞台となる場所の名前です。

3 あらすじ　このページ(ステージ)のあらすじです。

4 チャート　ストーリーを攻略するための場所と行動が順番に書かれています。場所の名前はマップに対応、ハートマークはマップ・詳細攻略に対応しています。本文中のキャラ名は赤文字、場所名は青文字で表記。

5 マップ　このページで攻略する舞台のマップです。場所の名前はチャートに、ハートマークはチャート・詳細攻略に対応しています。

6 詳細攻略　攻略するのが難しかったり、とくに説明が必要な箇所が詳しく解説されています。ハートマークはチャート・マップに対応しています。本文中のキャラ名は赤文字、場所名は青文字で表記。

こうじげんば

あらすじ

またもやあかマントのおとこにより、チンクルたちは黄色い線路から離脱。工事現場へと到着。

▼ページ 9 攻略チャート❶

チャプター 1　だい3の ワナ

○チンライナー

1. 30 秒以内にハンドルを操作してブレーキをかける。

○ターンえき(左)

2. ガラクタのやまからブリキを救出。

チャプター 2　まよいのせんろ

○ターンえき(右)

3. スイッチを切り替えて、チンライナーの向きを変える。

●チンライナーに乗り込んでせんろにもどる。

○だい1 エリア

4. 0ばんスイッチのちゅういがきを読む。
5. スイッチを切り替えてこうじじむしょに向かう。

●ひろったよこぞうから"ろせんず"を 50 ルピーで購入。

○こうじじむしょの まえ

●こうじじむしょのなかに入る。

○こうじじむしょのなか

6. 真ん中のロッカーの扉をブリキで開ける。

● ロッカーの中の"ノート"から落ちた"メモ"を拾う。

●"メモ"の数字をでんげんボックスのカギに入力。

●でんげんボックスの中の電源を入れる。

○こうじじむしょのまえ

7. "ゴムてぶくろ"を使って4ばんスイッチを切り替える。

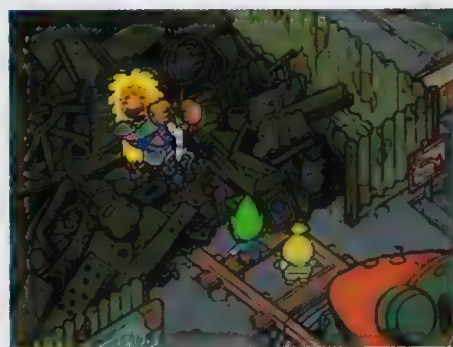
次見開きへ続く

1 せいげんじかんは 30 びょう

アオモノビレッジを出発したチンクルたちに、あかマントのマントのおとこのジャマが再び。黄色い線路から外れたチンライナーはガラクタの山に一直線！ 30 秒以内にハンドルを操作して急ブレーキをかけよう。

⬆制限時間内にブレーキをかけて停車しないとゲームオーバーになるぞ。

2 ガレキから ブリキのあたま

急ブレーキの反動で、チンライナーの外にいたブリキが投げ出されてガラクタの山に突っ込んでしまう。ライオンの"かいりき"でボディを引き抜くことはできるが、肝心の頭がついていない。"ブリキヘッド"をガレキの中から発見してボディにくっつけると、ブリキが再起動して復活するぞ。

⬅以前にやったように、ライオンの"かいりき"ですぐに救出できそうだが、今回は一発ではいかない。

➡ボディが刺さっていた部分が光っているので、チンクルで"とる"を選ぶと"ブリキヘッド"をゲット。

あかマントのおとこ
チンライナー
ひろったよこぞう

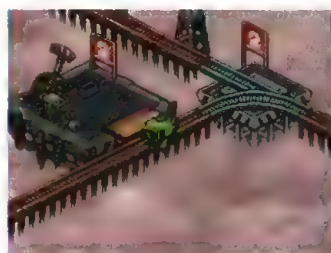
せんろをきりかえて しゅっぱつしんこう

ターンえき(右)に行くと何かの切り替え式スイッチが。試しに切り替えてみると、チンライナーが乗っている床が180度回転して線路の方向を向くのだ。これでチンライナーに乗り込んで線路へ戻ることができるようになるぞ。

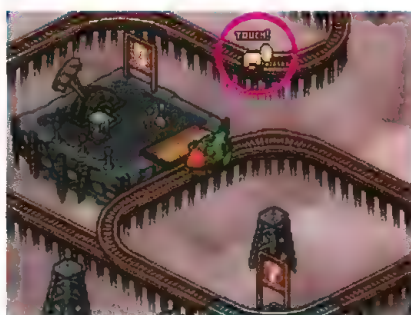
⬆最初は手動で切り替えるが、２回目以降は自動で向きが変わるのだ。

あかずの ０ばんスイッチ

黄色い線路へ戻るために切り替えなければならない０番スイッチには、厳重なカギがかかっている。カギはこうじじむしょにあるようなので取りにいこう。

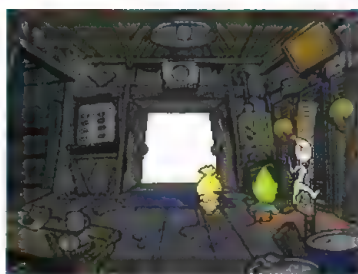
⬅２ばんスイッチをタッチで切り替えて０ばんスイッチへ。

➡とりあえず金網についている注意書きを読んでみよう。

こうじじむしょへ たどりつくには

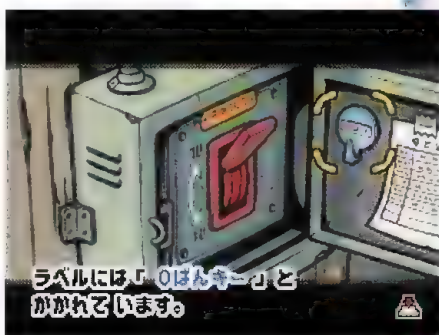
だい１エリアには０～７番のスイッチがある。０番スイッチからこうじじむしょがある４番スイッチに向かうには、途中にある６番スイッチ以外のスイッチを切り替えて進むのだ。途中に線路を走っているひろったよこぞうがいるので、タッチして"ろせんず"を購入しておくと便利だぞ。

⬅ひろったよこぞうは５番スイッチで待機していると線路を走ってくるのだ。

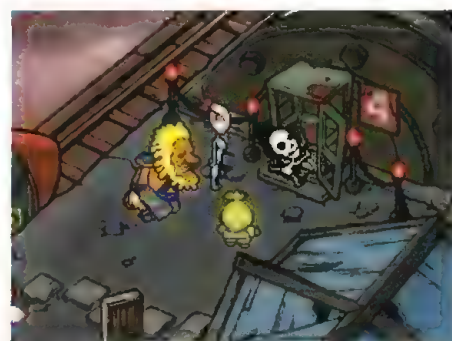
⬅道中であやしい覚え書を発見。必ず読んでおこう。

ボックスあける ４つのすうじは ロッカーに

こうじじむしょの真ん中にあるロッカーをブリキに開けてもらうと"ノート"が見つかる。その"０ばんポイント……"の部分を読むと、"０ばんキー"は誰かが工事現場に持って行ったままだということがわかる。落ちてくる"メモ"にかかれた暗証番号を使い、電源を入れて先に進もう。

⬆ブリキが蹴った衝撃でロッカーの扉がとれ、中の"ノート"を発見できる。

⬅"メモ"には"５５９５"という番号が書かれている。

➡電源ボックスの中に"０ばんキー"の保管場所が。

ビリビリスイッチ すでではきけん

"０ばんキー"を捜して、奥のだい２ エリアに行くことに。感電しないように"ゴムてぶくろ"を使って、４番スイッチを切り替えて進もう。

⬆電源を入れると使用可能になる４番スイッチは、漏電していて危険なのだ。

だい１エリアは、ストーリーを進めると二度と探索できない特殊なエリア。"バルーントリップ"でも同様なので、隅々まで調べておこう。

▼ページ９攻略チャート❷

チャプター３　わすれられた けいかく

○トンネルこうじげんば（下）

●入り口付近で倒れているひとと話す。

チャプター４　くだけるいわ かなうゆめ

○トンネルこうじげんば（上）

(8) しゅにんと話し、"ダイナマイト"を50本集めることに。

○トンネルこうじげんば（中）

ゾンミに"ラブ・プッシュ"。→じょしてちょうP14

●入り口のスイッチを切り替える。

○トンネルいりぐち

●せんろに戻る。

○だい2エリア

(9) きりかえスイッチを操作して"ダイナマイト"を50本集める。

○トンネルこうじげんば（上）

(10) "ダイナマイト"を木箱に入れる。

●きばくスイッチを押す。

●開通したあなへ進む。

○エンドポイント

●サンサイじいさんと話す。

○エンドポイント

●サンサイじいさんの近くで光っている"0ばんキー"を手に入れる。

●気がついたライオンの質問に答える。

○トンネルいりぐち

●せんろに戻る。

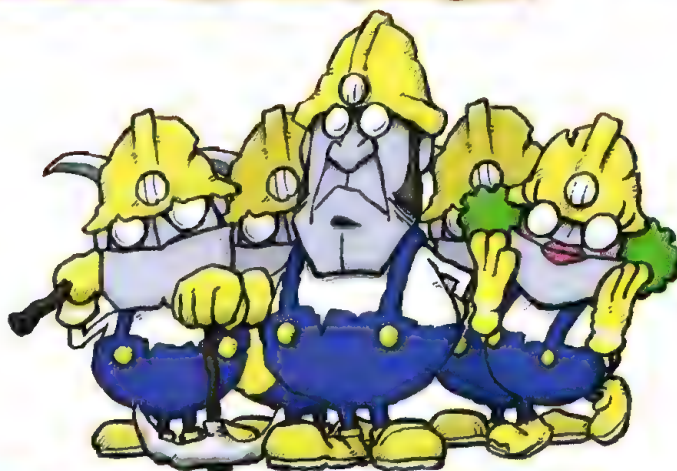
○だい1エリア

●メインスイッチのカギを"0ばんキー"で開ける。

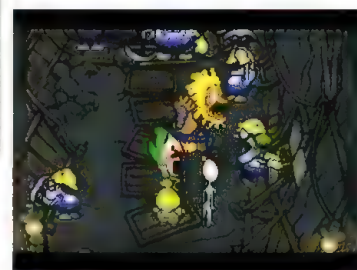
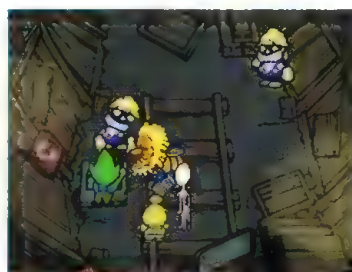
●メインスイッチを切り替える。

ポイント　ひばいひんプレゼント "ちょうとっきゅうＢ"

←こんなマニアックすぎる鉄道グッズをプレゼントされて、喜ぶ女子といえばあの娘……？

トンネルいりぐちの机の上を調べると、ラブやでは取り扱っていない非売品プレゼントの"ちょうとっきゅうＢ"が手に入る。これはアズサ専用のプレゼントなのだ。

8 トンネルほるのを てつだうことに

"0ばんキー"をもらうために、しゅにんの"たのみごと"を聞いてあげよう。"たのみごと"を達成する準備として、まずはトンネルでゾンミに"ラブ・プッシュ"をし、Ｃのスイッチを切り替えておくのだ。

←トンネルのいちばん奥にいる偉そうな人がしゅにんだ。

➡ゾンミは"インテリア"と"ゴージャス"な物は嫌いだぞ。

←Ｃのスイッチはしゅにんの"たのみごと"を引き受ければ切り替えられるようになるぞ。

しゅにん

ゾンミ

サンサイじいさん

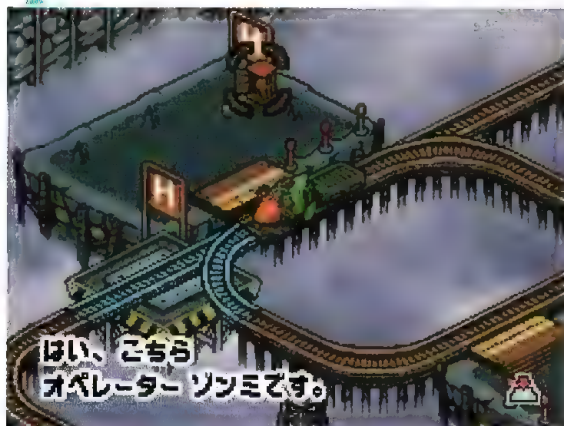
せんろのめいろを かけずりまわれ

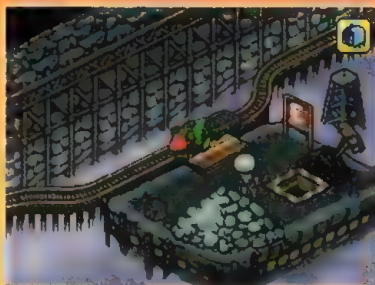
“ダイナマイト”を50本集めるには、だい2エリアのいたるところにある赤い箱に入った“ダイナマイト”をすべて回収する必要がある。まずはHポイントの電話機からゾンミに電話をして、チンライナーに貨車をつけてもらおう。貨車がないと、特定のポイントを切り替えるために必要な岩を載せての移動ができない。その後は、A～Gのポイントを切り替えながら線路を進んで行こう。右のチャートを参考にすれば、効率よく“ダイナマイト”を集めることができるぞ。

- Hポイント
  - ●電話ボックスでゾンミと話し、貨車を連結。
- Bポイント
  - ●スイッチを切り替える。
- Aポイント
  - ●スイッチは切り替えずに通過。
- Dポイント
  - ●赤い箱から“ダイナマイト”を17本ゲット。
  - ●岩をシュートに入れてスイッチを切り替える。
  - ●岩を貨車に積み込む。
- Dポイント
  - ●スイッチは切り替えずに通過。
- Eポイント
  - ●スイッチは切り替えずに通過。
- Fポイント
  - ●岩をシュートに入れてスイッチを切り替える。
  - ●箱から100ルピーゲット。
- Gポイント
  - ●赤い箱から“ダイナマイト”を10本ゲット。
- 中継地点
  - ●岩を貨車に積み込む。
- Gポイント
  - ●岩をシュートに入れてスイッチを切り替える。
- 中継地点
  - ●赤い箱から“ダイナマイト”を13本ゲット。
  - ●岩を貨車に積み込む。
- Dポイント
  - ●スイッチは切り替えずに通過。
- Eポイント
  - ●岩をシュートに入れてスイッチを切り替える。
- 中継地点
  - ●赤い箱から“ダイナマイト”を2本ゲット。
- Eポイント
  - ●赤い箱から“ダイナマイト”を8本ゲット。

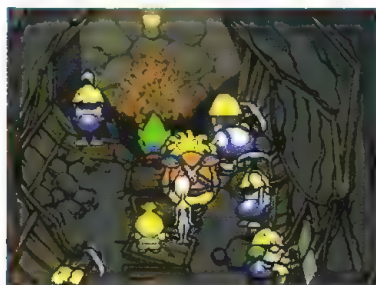
←ゾンミに電話をしたら、“かしゃのれんけつ”を選択。これでチンライナーに貨車がつくぞ。

NEWアイテム ゲット!
チンクルは ダイナマイト を
てに いれました。

↑赤い箱はだい2エリア内に5個置かれていて、中には2～17本の“ダイナマイト”が入っている。

ポイント シュートにいわを なげいれろ

スイッチの前にシュートという大きな穴があるポイントでは、ツィオンの“かいりき”を使う。運んだ岩をシュートに放り込んで、スイッチを切り替えよう。

↑岩山に“かいりき”を使って岩を持ち、シュートをタッチしよう！

きいろいせんろに ついにふっき！！

集めた“ダイナマイト”を使ってトンネルを開通させて、外にいるサンサイじいさんと“おばけのしょうたい”について話せば“0ばんキー”が見つかる。あとはだい1エリアに戻ってメインスイッチを切り替えれば、黄色い線路に復帰できるぞ！

↑岩盤の前に置かれた木箱に、集めた“ダイナマイト”を置こう。

←サンサイじいさんのあとを追えば“0ばんキー”がゲットできる。

➡0番ポイントを切り替えて、やっとこさ黄色い線路に復帰。再びシティを目指して出発しよう!!

トンネルが開通したあとに、トンネル内のゾンミが使っていたコンピュータを調べると、“ガラスのふりこ”をゲットすることができるぞ。

だいかいきょう

♥あらすじ♥

フェリーに乗って海を渡れ！“パスポ”をゲットするためにチンクルたちはバイトを開始!!

▼ページ 10 攻略チャート❶

チャプター1 カイキョウトコウキョカキョク

けんもんじょ

① けんもんがかりと話す。

とこうきょかきょくのなか

- 画面右のつくえの上にある“もうしこみフォーム”を手に入れる。
- 一番左のまどぐちのパスポかかりいんに“もうしこみフォーム”を渡す。
- パスポかかりいんの質問に“シティ”と答える。
- 真ん中のまどぐちのうけつけのおばさんと話すと外につまみ出される。

とこうきょかきょく(右)

② ガードウーマンに“ラブ・プッシュ”。→じょしてちょう P15

とこうきょかきょくのなか

うけつけのおばさんに“ラブ・プッシュ”。→じょしてちょう P15

- うけつけのおばさんから“おしごとしょうめいしょ”の説明とむすこのあだ名を聞く。

チャプター2 おしごとゲットだぜ！

とこうきょかきょく(左)

- ラブやから新商品入荷のお知らせと“おしごとしょうめいしょ”の説明を受ける。

イーストサイド(e)

③ ひろったよこぞうから“かいきょうのちず”を50ルピーで購入。

ほどうきょう(中)

④ ゲキトツばあさんに“ラブ・プッシュ”。→じょしてちょう P16

- ゲキトツばあさんから“さびたカギ”をもらう。

ウェストサイド(e)

⑤ 木箱をライオンが“かいりき”で持ち上げる。

- ライオンがそうこで働くことになり離脱。

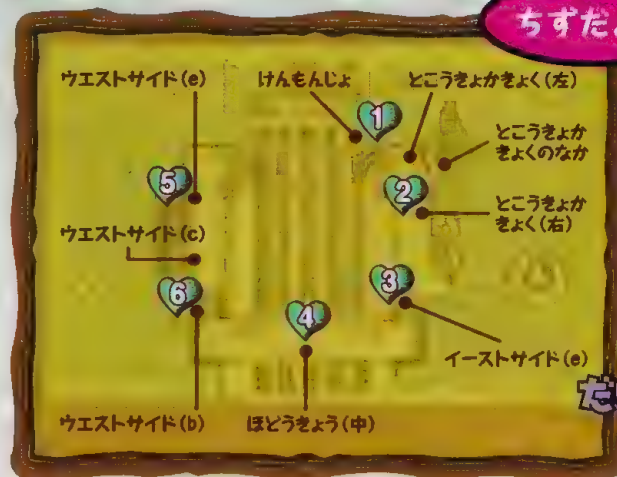
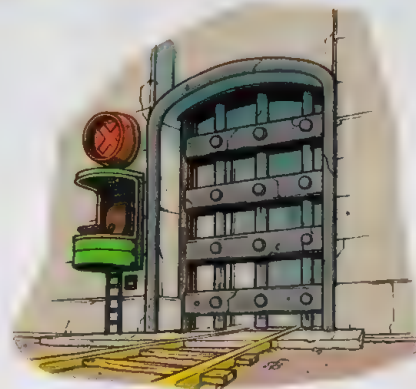
ウェストサイド(c)

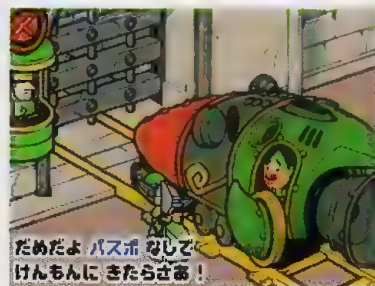
- チョースケに“さびたカギ”を渡す。
- ブリキがひよこを“ぶんせき”する。
- ブリキがそうこで働くことになり離脱。

ウェストサイド(b)

⑥ イーグルと話し“シーシーちゃん”と呼びかける。

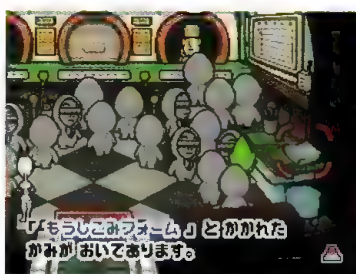
- イーグルに“おしごとのこと”を聞いて“イーグルのメモ”をもらう。

次見開きへ続く

① パスポもとめて とこうきょかきょく

シティに行くには大海峡をフェリーに乗って越えなければならない。フェリーに乗り込むためにけんもんじょへ行くが、身分証明書の“パスポ”がないため門前払いにされてしまう。“パスポ”を申請しにとこうきょかきょくに行こう。

⬆“パスポ”がないと答えると、検問所から追い出されてしまう。

➡イーグルが中を覗いている建物がとこうきょかきょくだぞ。

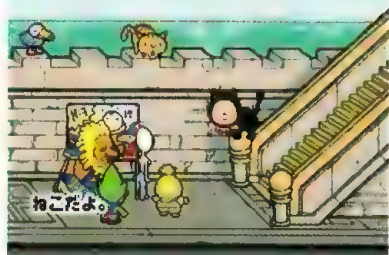
たべものなければ バルーントリップ

とこうきょかきょくで“パスポ”の申請中に、チンクルが女子に嫌われるいつものトラブルが発生！ガードウーマン→うけつけのおばさんの順番で“ラブ・プッシュ”しよう。うけつけおばさんの好きな“たべもの”を持っていなければ、アオモノビレッジ(ページ6～8)のラブやに“バルーントリップ”して買いに行こう。

⬆“もうしこみフォーム”はこの場所にあるぞ。

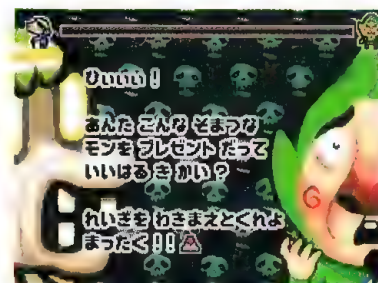
➡息子のあだ名はメモしておくとあとで役に立つぞ。

⬅ガードウーマンの好みは付録の『じょしてちょう』で確認しよう！

ネコをしらべて ちずゲット

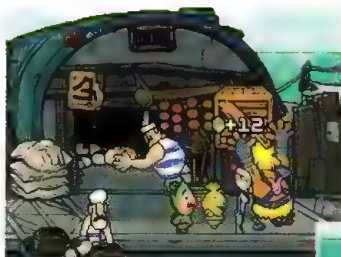
イーストサイド(e)に行くと、ネコのケンカに遭遇。クロネコにタッチしてみると……ひろったよこぞうの変装だったのだ。

⬅大海峡は広くて迷いやすいので、地図は必ず購入しておきたい。

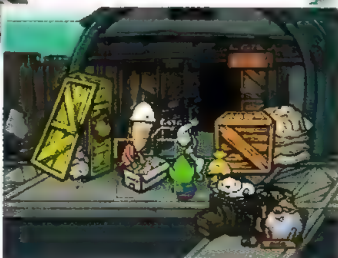
よくぶかな ゲキトツばあさん

ほどうきょうに落ちている“さびたカギ”を拾おうとすると、ゲキトツばあさんとぶつかりカギを取られてしまう。“ラブ・プッシュ”が成功すると“さびたカギ”を譲ってくれるが、レベル1のプレゼントには見向きもしてもらえないぞ。新商品が入荷されたラブやで、レベル2のプレゼントを買っておこう。

⬆レベル1のプレゼントだと、すごく腹の立つセリフを吐かれる。

⬅“ラブ・プッシュ”が成功すると、親切キャラに変身するのだ。

ブリキとライオン バイトをかいし

ウェストサイドに行くと、ライオンとブリキのバイトを見つけることができる。やとってもらうには①ウェストサイド(e)でライオンが“かいりき”で木箱を持つ。②ウェストサイド(c)ではブリキが、チョースケの仕事を手伝えばオーケー。それぞれの得意な仕事がみつかるぞ。

⬅木箱は“かいりき”で持ち上げるとルピーもゲットできる。

➡フォークリフトがなくなって、ほどうきょう方面へ行けるようにもなるのだ。

イーグルが こまるよびなは？

イーグルから因縁をつけられたら、母親であるうけつけおばさんから聞いたあだ名で呼びかけよう。たちまちおとなしくなるぞ。

⬅ズバリ、小さいころのあだ名は“シーシーちゃん”。

はみだしチンクル

だいかいきょうでは、ほどうきょうの街灯やウエストサイドの漁船など、タッチするとルピーが出る場所がたくさんある。いろんな場所をタッチしてみよう。

ひろったよこぞう　ゲキトツばあさん　チョースケ　イーグル

▼ページ 10 攻略チャート❷

チャプター2 おしごとゲットだぜ！

○イーストサイド(a)

7 倉庫の目玉プレートを"パチンコ"で3回撃つ。

●エージェントと話して最初の指令を受け"エージェントのメモ"をもらう。

○ウミネコこうえん(右)

●水面に"あきビン"を使って"みず"を手に入れる。

8 こうらに似たこうえん地面に"みず"を使う。

○ウェストサイド(d)

●エージェントと話して2番目の指令を受け"エージェントのメモ・2"をもらう。

○ウェストサイド(一帯)

9 もらった"めじるし"を5ヵ所の間違いに使う。

○ウェストサイド(d)

●エージェントと話して3番目の指令を受け"エージェントのメモ・3"をもらう。

○ほどうきょう(右)

10 ぼうえんきょうを覗いて、ブタの鼻の形の雲を見つける。

●エージェントと話して最後の指令を受け"エージェントのメモ・4"をもらう。

○イーストサイド(d)

11 グリオと話して正しい組み合わせのアイスを100ルピーで購入。

○ウェストサイド(d)

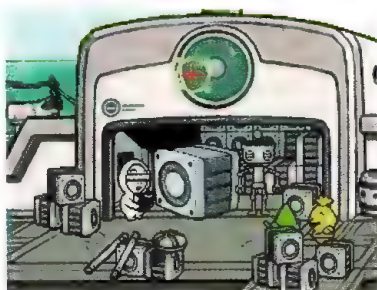
●グリオと話して指令を聞く。

12 BOSS 倉庫に入って最後の依頼をクリア。

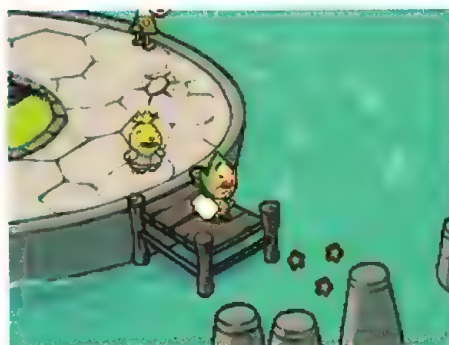
●グリオから"おしごとしょうめいしょ"がもらえる。

次見開きへ続く

7 パチンコをぶつけて チン ゴン チン

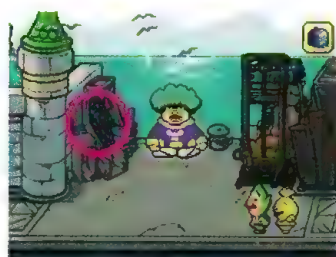
イーグルから紹介された仕事の課題「にしをみる みつめのみぎめ チン ゴン チン」。これをクリアするには、イーストサイド(a)の倉庫の目玉プレートを"パチンコ"で3回撃てばオーケーなのだ。

↑中心は"チン"外側は"ゴン"と鳴る。課題どおりの順番で鳴らそう。

8 こんもりじめんに みずたらす

エージェントから与えられた最初の指令「ひとしずく たれて めざめる こうらぼし」。これをクリアするにはうみねここうえん(右)へ行こう。桟橋から水面に"あきビン"を使って"みず"を手に入れ、こんもりしている地面にかければよい。

←"つりざお"とエサの"ミミズ"があれば、この場所で釣りをすることもできるのだ。

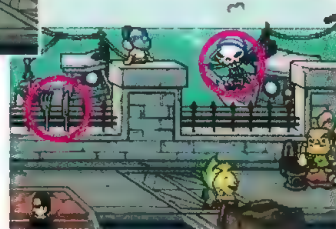
←よ～く見ると、地面がカメの甲羅の模様をしている。ここに"みず"をかければ指令クリアなのだ。

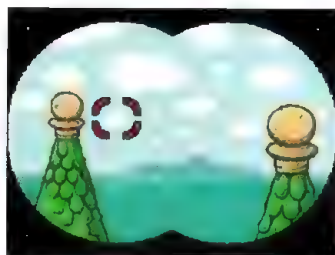
5つのまちがい みつけだせ

２番目の指令「おかしいぞ へんかのあるとこ めじるしだ」は、ウェストサイド(d)で受けられる。ウェストサイド一帯に隠された５つの間違いを見つけて"めじるし"を使おう。ズバリな答えは右の画面写真に！

↑木箱に混じって"かんおけ"が置かれているぞ。

➡ガチムチふなのりの背中がなんか変なことに……。

⬅木箱の上にいたネコが"まねきねこ"に。

⬇左の鉄柵と右の船の上に間違いがあるぞ！

くもをみるには ぼうえんきょう

３番目の指令は「うろこぐも しかと みわけよ ケモノぐも」。雲を見るにはほどうきょう(右)にある望遠鏡を覗くといい。そこから見える雲の中から、ブタの鼻の形をした雲を見つけてタッチすると指令クリアだ。

➡よ～く見ないとわからないが、確かにブタの鼻みたいな"ケモノぐも"だ！

11 おいしいアイスの トッピング

エージェントから受ける最後の指令は「チョコまぶし ベリーの シングル ぎょうぎよく」。これは、イーストサイド(d)にいるグリオから、"シングル""ストロベリー""スプレーチョコ""カップ"のアイスを買えばいいのだ。

➡指令どおりのアイスを買うと、グリオの正体が判明。なんと彼が組織のボスだったのだ！

12 そうこのげきとう いのちがけ

ウェストサイド(d)にいるグリオと話して倉庫の中へ。３人の犯罪者のボスを"パチンコ"で制限時間内に始末するのだ！ 失敗するとゲームオーバーになるので、気を引き締めてかかろう。

⬅ボスに似た下っぱ全員を始末しないとボスが登場しないぞ。

BOSS 各ボスのとくちょう

でんせつのスリ ぶすじま

↑髪型に注目。影武者は明らかに変な髪形をしているのですぐにボスがわかるはずだ。

せなかピクチャーテッ・パルマ

↑ボスには背中にねずみのタトゥーが入っている。背中を見せるのを待とう。

ニセさつキング チュピエール２せい

⬅ボスだけ鼻が伸び縮みするのが大きな特徴だぞ。

"まちがいさがし"の指令をやっているあいだはウェストサイドから出ることができない。セーブはウェストサイド(g)に特別に出現したせいブーで。

▼ページ 10 攻略チャート❸

チャプター3 レッツゴー まどぐち

ウェストサイド(d)

"ふうせん"を使ってページ8へ"バルーントリップ"。

ページ8 そのこのせかい

はたけ

⑬ しんぶんきしゃから取材を受けて写真を撮られる。

"ふうせん"を使ってページ 10 へ"バルーントリップ"。

チャプター3 レッツゴー まどぐち

ウェストサイド(e)

●バイトを終えたライオンと合流。

ウェストサイド(c)

●バイトを終えたブリキと合流。

ウェストサイド(a)

●"オレしんぶん31ごう"を手に入れる。

とこうきょかきょくのなか

●うけつけのおばさんに"おしごとしょうめいしょ"を見せてスタンプをもらう。

⑭ 3ばんまどぐちのパスポかかりいんに"もうしこみフォーム"を見せると"パスポ"を発行してもらえる。

とこうきょかきょく(右)

●カカシが"メダル"をスリしょうねんに盗まれる。

チャプター4 ぬすっとたけだけシーサイド

ウミネココうえん(右)

●スリしょうねんと話す。ライオンとブリキが離脱。

イーストサイド(d)

●グリオから"アイスモナカ"を 50 ルピーで購入。

ウェストサイド(d)

●デブふなのりに"アイスモナカ"を見せて"マシンダーロボ"と交換。

ウミネココうえん(右)

⑮ スリしょうねんに"マシンダーロボ"を渡し"メダル"を返してもらう。

とこうきょかきょく(右)

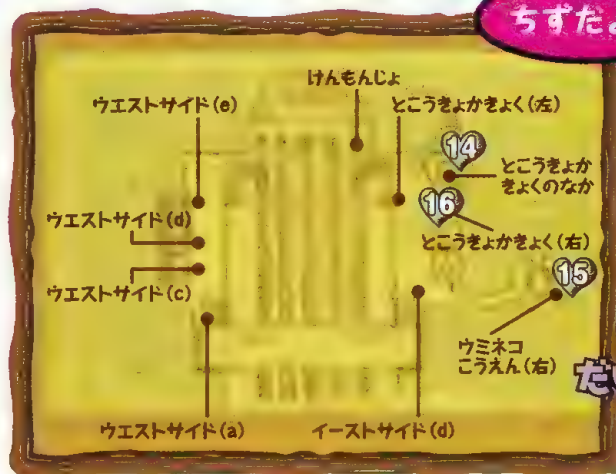
●ガードウーマンからメダルについて説明を受ける。

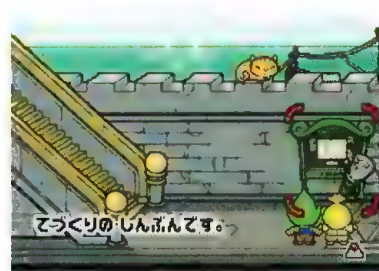
⑯ カカシが"メダル"のコマンドが使えるようになる。

とこうきょかきょく(左)

●チンライナーに乗り込んでけんもんじょへ。

けんもんじょ

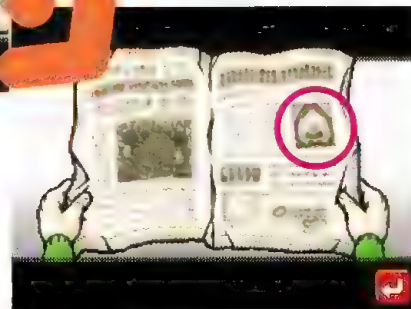
●けんもんがかりに"パスポ"を見せてフェリーに乗船する。

⑬ かおじゃしんはバルーン・トリップで

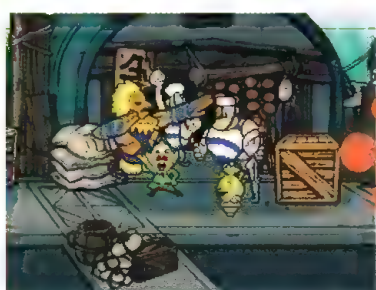
"パスポ"申請に必要なのは、残すところ顔写真のみ。チンクルの顔写真が載った"オレしんぶん 31 ごう"をゲットすればオッケー。ただし"バルーントリップ"でページ8へ戻り、しんぶんきしゃから取材を受けないと、記事はイラストのままなのだ。

⬆"オレしんぶん 31ごう"は、ウェストサイド(a)でゲットできる。

⬅ページ8に戻って畑に行けば、しんぶんきしゃからチンクルが取材と写真撮影をされるぞ。

⬅取材を受けないままだとイケメンのイラストに!!

➡ページ 10 に戻って新聞を新聞を交換すると、撮影された顔写真が新聞に!

 しんぶんきしゃ うけつけのおばさん パスポかかりいん スリしょうねん グリオ

14 ついにパスポの てつづきかんりょう！

バイトが終わったライオン、ブリキと合流し、人数分の“おしごとしょうめいしょ”を手に入れたら、再びとこうきょかきょくへ。うけつけおばさん→右にいるパスポかかりいんの順番に手続きをすれば、ついに“パスポ”を発行してもらえるぞ！

⬆バイトが終わったライオンたちに話しかけると合流できる。

⬆“おしごとしょうめいしょ”を見せて、ふたつめのスタンプゲット！

⬆新聞に載っている顔がイラストのままだとパスポがもらえないので注意！

15 スリしょうねんがほしがるものは？

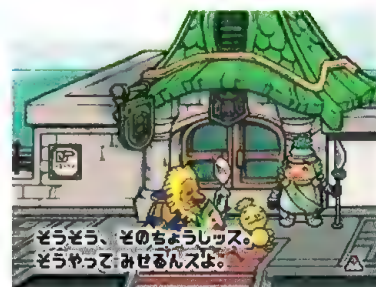
カカシの“メダル”を盗んでいったスリしょうねんが欲しがっているアイテムは、ズバリ“マシンダーロボ”！　下の手順で“マシンダーロボ”がゲットできるので、スリしょうねんに渡して大事な“メダル”を返してもらおう。

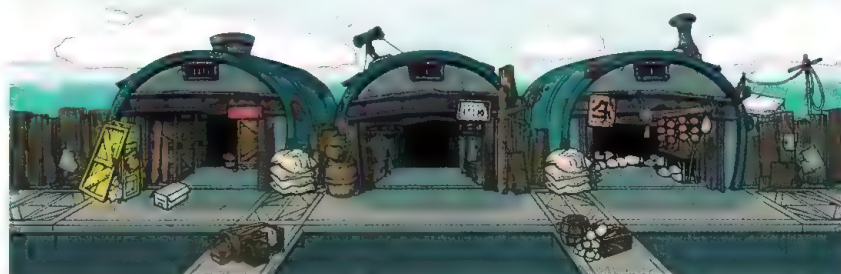
⬅逃げたスリしょうねんはウミネコこうえん（右）にいるぞ。

⬇“アイスモナカ”はグリオから50ルピーで購入できる。

⬅溶けないように急いで移動して、デブふなのりに渡せばオッケー！

16 カカシが“メダル”をつかえるように

“メダル”を取り返してけんもんじょに向かうと、ガードウーマンからカカシが“メダル”の使いかたを教えてもらえる。シティの関係者を見つけたら、使ってみるといいことがあるみたいだぞ！

⬆試しにガードウーマンに“メダル”を使うと褒めてもらえるぞ。

イーストサイド一帯で働いているワーキングロボットはすべて“オービタルこうぎょう”社製。ブリキを作った会社と同じなのだ。

チケットまどぐち周辺 ~ウソタミむら

♥あらすじ♥

シティを目前にして事件発生! 何者かにさわれたカカシを救うため、一行はさばくに足を踏み入れる。

▼ページ 11 攻略チャート❶

チャプター1 おやくしょ しごと

○チケットまどぐち(左)

- ●まどぐちのおじさんをタッチして列に並ぶ。
- ●ニミだんしゃくと話す。
- ●大道芸人の前にいるカカシをタッチし、"いいえ"と答えて合流する。
- ●まどぐちのおじさんに、カカシの"メダル"を使う。

○たちいりきんしフェンス

- ●地面に落ちているふくを調べる。
- ●フェンスにライオンの"かいりき"を使い、がけうえへ移動する。

○がけうえ

- ●ライオンとブリキがさばくへ移動するので、あとを追う。

○さばく いりぐち

- ●移動するとチンクルが倒れ、がけうえへ戻される。

○チケットまどぐち(右)

- ●グレートに話しかけ、さばくの案内をお願いする。

○がけうえ

- ●グレートに話しかけて質問に答えると、しけんを受けることになる。

○チケットまどぐち(左)

- ① "クワゲーター"をつかまえる。

○がけうえ

- ●グレートに"クワゲーター"を使う。

○さばく いりぐち

- ●グレートから"キングオブすいとう"と"さばくメモ"をもらう。

チャプター2 さばくの だいそうさく

○パッサパさばく

- ② "みず"を補給しながらさばくを移動する。
- ③ 3カ所にある"いしのはしら"を回して色を合わせ、トビラの横のせきばんに触れる。

次見開きへ続く

① クワガタくんは どこにいる

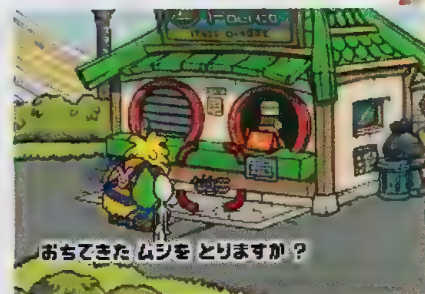
がけうえでグレートの指令を受けたらチケットまどぐちへ。手前でガサガサと動いている草むらをタッチすると、"クワゲーター"が飛び出すぞ。チケットセンターの屋根に止まった"クワゲーター"に"パチンコ"を当てて撃ち落とし、拾ってグレートに渡せば、砂漠を案内してもらえるのだ。

⬆チケットセンターの看板を調べると、屋根の上を見ることができる。

⬇落とした"クワゲーター"はすぐに拾わないと逃げてしまうぞ。

おちてきた ムシを とりますか?

まどぐちのおじさん ニミだんしゃく グレート

サボテットを"パチンコ"で撃つときは、的を狙わなくてもオーケー。体に当てても問題ないぞ。

2 さばくのたびは キケンだぞ

チャプター２では、広い砂漠を移動してウソタミむらを目指すことになる。灼熱の砂漠は水なしでは行動できず、モンスターまで出現するのだ。そんな危険地帯を進む際の注意点を確認しておこう。

⬅自由に移動できる砂漠では地図のメモ機能が役に立つ。なにか見つけたら書き込んでいこう。

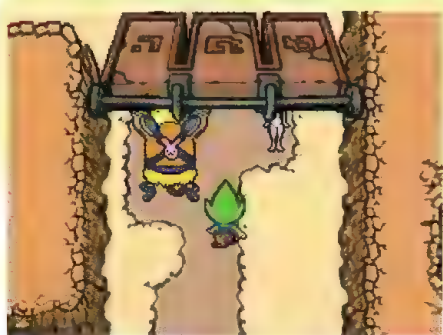
モンスターを倒して"まものコイン"ゲット！

モンスターを倒すと手に入る"まものコイン"は、オアシスのほか、だつらくしゃのたにでヤギを利用するのに必要だぞ。

ひろったよこぞう

⬅最初のバトルで出現。"ルピー"コマンドで150ルピーを投げると"さばくのちず"がもらえる。

重そうなゲートはライオンに任せな！

道を完全にふさぐ鋼鉄製のゲートは、ライオンの"かいりき"で開けられる。ただし、１回開けるたびに水が100減るので注意。

⬅"まじゅうのなわばり"ではゲートが３つ並ぶ場所も。ふたつ開けたらわきみずで水分を補給しよう！

みずは早めに補給するんだ！

砂漠では、移動するたび上画面に表示された水筒の水が減っていく。水がなくなるとチンクルは倒れてしまうので、そのまえにいずれかの方法で水分補給をしよう。

オアシス

⬅"キングオブすいとう"を使うと水が最大値まで回復。"まものコイン"が７枚必要だぞ。

グレート

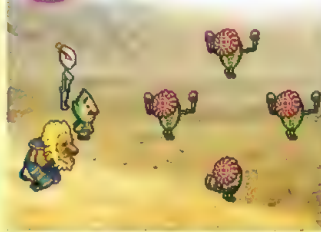
⬆ベースキャンプにいるグレートに頼むと水を補給してくれる。

わきみず

⬆大岩を見つけたらライオンの"かいりき"。水がわくぞ。

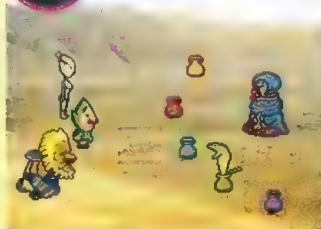
ミズバナ

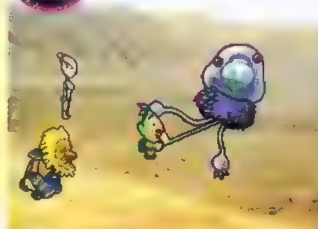
⬆砂漠に点在するこの植物をタッチすると、水が100回復する。

サボテット

⬅４体のサボテットの動きを見て、ほかと動きがズレている１体に"パチンコ"を命中させればオーケー。

ミイラシリーズ

⬅ライオンの"かいりき"を使い、タッチボタンを連打！５種類いて、弱いものから順に登場する。

おたのしみコブラ

⬅水を20消費してゲームに挑戦。出現した順番どおりにコブラを叩けば"まものコイン"がもらえる。

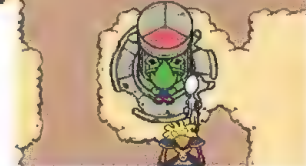
さまよいウォーター

⬅３本の触手のうち１本をタッチし、"ひきぬく"を選択。ミズバナが抜ければ水が100回復する。

3 あか・あお・きい３の はしらをまわせ

パッサパさばくでゲートを越えたところには、てっぺんに色がついた３本の石柱が存在する。その石柱を回し、赤、青、黄色を正しい位置に合わせると、出口のせきぞうが沈んでつぎのエリアへ進めるようになるのだ。３色の並びは右の写真のとおり。

⬅出口をふさぐ石像が、３色の正しい位置を示している。このとおりに色を合わせよう。

➡石柱の色を３つとも合わせたら、出口の石板に触れよう。これで石像が消滅する。

▼ページ 11 攻略チャート❷

チャプター2 さばくの だいそうさく

○だつらくしゃのたに

④ BOSS "さばくのおきてがみ"を拾い、おうけのひつぎとバトル。

●はねばしのばんにんに"まものコイン"1まいを払い、橋をかけてもらう。

●ヤギのわたしに"まものコイン" 80まいを払い、流砂を渡る。

○まじゅうのなわばり

●橋のところでクランクモンキーをタッチすると、クランクを持って逃げる。

⑤ クランクモンキーを追いかけ、"くるくるクランク"を取り返す。

●橋の駆動装置に"くるくるクランク"を使い、クランクを回して橋をかける。

●ライオンの"かいりき"でゲート３つを開け、ウソタミむらに入る。

○ウソタミむら(c)

⑥ しかけを解いてトビラを開ける。

チャプター3 フシギの ウソタミむら

○ウソタミむら(f)

●ウソタミばんにんに話しかける。質問の答えは"2"。

○ウソタミむら(i)

⑦ ふたりのウソタミこどもから"マッチ"と"はい"をもらい、台座に正しく火をともす。

○ウソタミむら(l)

●ちょうろうと話す。

○ウソタミむら(h)

⑧ ライアに"ラブ・プッシュ"。→じょしてちょうP7

○ウソタミむら(l)

●ライアかちょうろうをタッチ。

⑨ 正解のハナヤギを選んで"ミルク"をゲット。

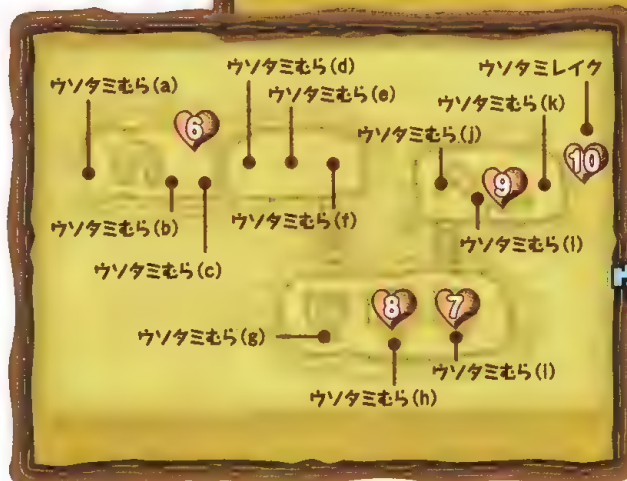
○ウソタミレイク

●橋を渡り、カカシにライオンの"かいりき"を使う。

⑩ オオウソツキに"ミルク"を使い、10の質問に答える。

④ カカシさがして てきのワナ

だつらくしゃのたにの入り口で"さばくのおきてがみ"を拾い、墓場がある行き止まりへ。ここで地面の光を調べて"まものコイン"20枚を手に入れると、おうけのひつぎとのバトルがはじまるぞ。

←おうけのひつぎは戦わなくてもいい相手だが、倒すと大量の"まものコイン"がゲットできる。

BOSS vs. おうけのひつぎ

おうけのひつぎの攻略法はふたつ。ひとつは、"ねじまわし"でネジをすべて外す方法。フタが開いて本体が出てきたら、ブリキの"たのむ"かライオンの"かいりき"を使おう。もっと簡単なのは、相手の口の中に"パチンコ"を撃ちこむ方法。これだと一撃で倒せるぞ。

↑口の中が弱点。ターゲットが小さいので、しっかり狙って撃つこと。

5 いたずらサルを おいかけろ！

跳ね橋のクランクを奪ったクランクモンキーを追いかけてタッチすると、モンスターを呼び出して逃走する。これをパッサパさばくでもくり返し、最後にまじゅうのなわばりの左下へ追いつめると、いよいよクランクモンキーとの戦いになる。倒してクランクを取り戻そう。

⬆クランクモンキーを追跡しているあいだも、水分補給は忘れないこと。

⬇クランクモンキーは"パチンコ"で撃つかブリキの"たのむ"で倒せるぞ。

7 ニコプンさまの ヒントもさかさ

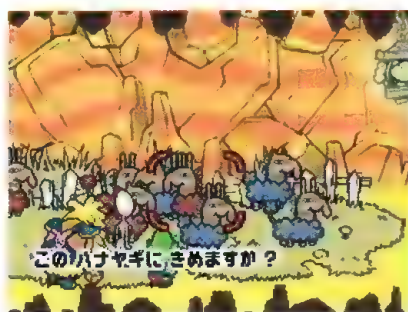
７つの台座が並ぶ部屋では、台座に火がともるとカベのニコプンさまが"ニコ"に、火が消えると"プン"になる。石版のヒントは正解の逆なので、左から"プン プン ニコ ニコ プン ニコ ニコ"の状態にすればバッチリ。ハシゴが下りて、つぎの部屋へ進めるようになるぞ。

⬆まずはふたりのウソタミこどもから"マッチ"と"はい"をもらおう。

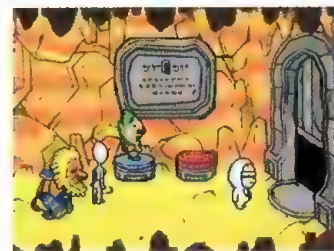
⬇台座に"マッチ"を使うと火がつき、"はい"を使うと火が消せる。

9 ウソのヒントで ハナヤギさがし

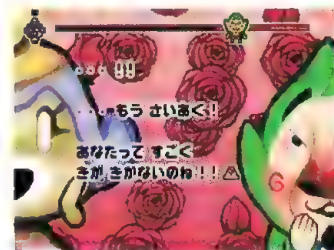
捧げものの"ミルク"をしぼるためハナヤギを連れてくるよう言われるが、ライアの指示はやっぱり正反対。逆の条件を満たすハナヤギを見つけよう。

➡色が青でしっぽが短く、耳が長いハナヤギを捜すのだ。

6 ウソタミむらでは ウソがホントウ

ウソタミむらでは、住民の発言も石版のヒントも、真実とは正反対になることに注意しよう。入り口のゲートも、"赤い台に乗って踊れ"というヒントと逆のことをすれば開くのだ。

⬇青い台に乗ったあとは踊らず、ゲートが開くまでじっとしよう。

8 ウソタミむすめの ハートをとかせ

ライアが受け取るのはレベル２以上のプレゼント。好みのカテゴリーを持っていない場合は、ページ10に戻って調達しよう。

⬇ウソタミなので、本音と逆のことを言う。ちょっとややこしい。

ライア

ちょうろうの孫。ウソタミむらでは数少ない女性なのだ。

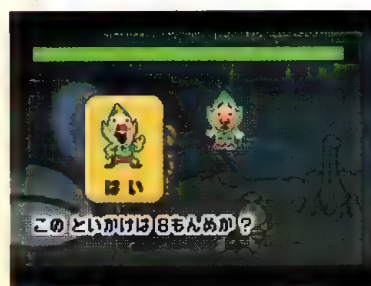
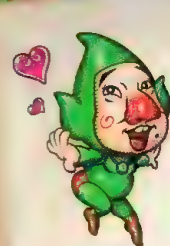
10 ウソでこたえて10のしつもん

橋を渡ってカカシを助けると、オオウソツキが登場。捧げものの"ミルク"を与えると質問をしてくるので、ウソタミの礼儀にならい、わざと間違っている答えを選んでいこう。

★こたえ

問目	こたえ
1問目	はい
2問目	いいえ
3問目	はい
4問目	はい
5問目	はい
6問目	いいえ
7問目	はい
8問目	いいえ
9問目	はい
10問目	どちらでも正解

⬅質問は全部で10問。ひとつでも正しい答えを選ぶとゲームオーバーになるぞ。

はみだしチンクル
だつらくしゃのたにの右上に落ちている"たんけんにっし"。"さまよいウォーター"に関するヒントが書いてあるぞ。

ちょうろう
ライア
ハナヤギ
オオウソツキ

エメラレラじょう

♥あらすじ♥

ようやくシティにたどり着いたチンクルたち。ところが、肝心の舞踏会が突然の延期に。なぜ?

▼ページ12攻略チャート❶

チャプター1 エメラレラ・シティ

○エメラレラじょう じょうもん(左)

●ヘーヘーおじさんをタッチし、階段を往復するひろったよこぞうをタッチ。50ルピーで"シティのちず"をゲット。

○エメラレラじょう じょうもん(中)

●ヒゲもんばんにカカシの"メダル"を使い、"やどやクーポン"をゲット。

○エメラレラじょう じょうか(d)

1 やどやに入る。

○やどや 1かい(左)

2 バーテンに"ラブ・プッシュ"。→じょしてちょうP16

●バーテンに"やどやクーポン"を使い、"やどやの カギ"をもらう。

○やどや 2かい(左)

●シグマジェットに話しかけ、望遠鏡をのぞく。

●シグマジェットに話しかけ、トビラをタッチして部屋に入る。

チャプター2 ねむれぬ よるの ねむりひめ

○やどや 2かい(左)

●シグマジェットに起こされたあと、望遠鏡をのぞく。

○やどや 1かい(右)

●仲間と合流し、外へ出る。

○エメラレラじょう じょうもん(中)

●ヒゲもんばんに話しかける。

○やどや 1かい(左)

3 ミセス・エムに話しかけ、依頼を引き受けて"3まいのメモ"をもらう。

チャプター3 そざいをあつめて いまむかし

○やどや 1かい(左)

"ふうせん"を使って、ページ9へ"バルーントリップ"。

ページ9 そのごのせかい

○トンネルこうじげんば(C)

●サンサイじいさんに"そざい1のメモ"を使い、"デトックサ"をもらう。

"ふうせん"を使って、ページ2へ"バルーントリップ"。

ページ2 そのごのせかい

○うらないハウスの なか

4 きテントウに"デトックス"と"みず"を渡し、"ドクケシちゃ"をゲット。

"ふうせん"を使って、ページ6へ"バルーントリップ"。

ちずだよ!

やどや2かい(左/右)
エメラレラじょう じょうもん(左)
エメラレラじょう じょうもん(中)
エメラレラじょう じょうか(d)
やどや1かい(左/右)
エメラレラじょう じょうか

ページ6 そのごのせかい

○さっかや(右)

●つりじいさんに"そざい2のメモ"を使い、"シャークベイト"をもらう。

"ふうせん"を使って、ページ10へ"バルーントリップ"。

ページ10 そのごのせかい

○ウミネコこうえん(右)

5 "シャークベイト"を使って"オメザメ"を釣り、"オメザメのキバ"をゲット。

"ふうせん"を使って、ページ4へ"バルーントリップ"。

ページ4 そのごのせかい

○ケロケロぬま

6 釣りで"キイチ"をゲットし、"カエル"をつかまえる。

次見開きへ続く

1 やどやにむかう みちのとちゅう

エメラレラじょう じょうもんで"シティのちず"と"やどやクーポン"手に入れたら、シティの端に位置するやどやへ向かおう。その途中、キノコふじんに話しかけて"カートリッジ・DGY"をもらっておくのを忘れずに。

⬅シティにはアオモノビレッジの住人がたくさん遊びに来ているぞ。

➡やどやの屋根を見あげ、植木をタッチしてルピーをゲット!

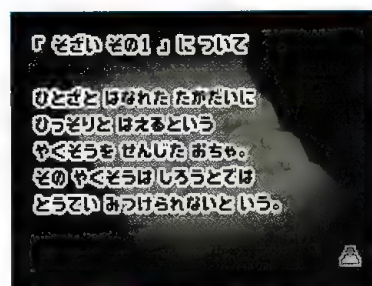
キノコふじん　ヘーヘーおじさん　ひろったよこぞう　ヒゲもんばん　バーテン

ラブやがでてきて こんにちは

やどや1かいで青いトビラをタッチして開けるとラブやが登場。バーテンが好むカテゴリーのプレゼントを取り扱っているので、ルピーさえあればすぐに攻略できるぞ。

⬅バーテンに有効なカテゴリーのうち、"ファッション"と"しゅみ"はやどやのラブやで購入可能だ。

そざいさがして バルーントリップ

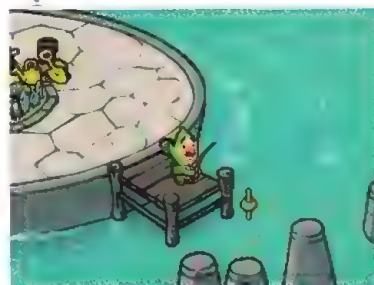
ミセス・エムの依頼を引き受けたあとは、"ふうせん"でページを移動しながら、"とっこうやく"を作るのに必要な3種類の素材を集めることになる。メモの順番どおりに素材を集めていくぞ。

⬆ミセス・エムからもらったメモを使えば、素材のヒントが確認できる。

いれたてホカホカ どくけしちゃ

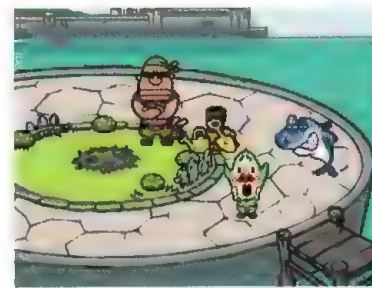
ページ9へ移動して"デトックサ"を手に入れたら、それをページ2できテントウに渡し"ドクケシちゃ"をいれてもらおう。"みず"はふんすいで調達するのだ。

➡ひとつめの素材ゲット。そざいは3つそろえるまでミセス・エムに渡せないので、ページ12に戻る必要はないぞ。

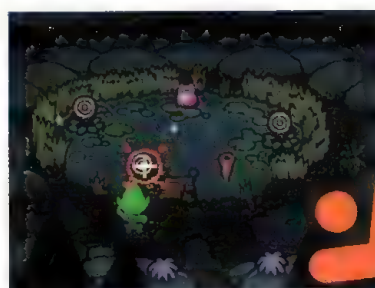
NEWアイテム ゲット!
チンクルは ドクケシちゃ を てに いれました。

オメザメつって キバうばえ

ページ6でつりじいさんから"シャークベイト"をもらったら、ページ10へ。ウミネコこうえんの釣り場でエサのかわりに"シャークベイト"を使って釣りをすれば、"オメザメ"がヒットするぞ。

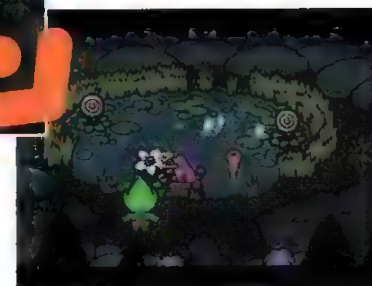
⬆釣りの手順はエサを使う場合とまったく同じ。海に対して"シャークベイト"を使えばオーケー。

➡釣り上げた"オメザメ"をタッチして、ふたつめの素材"オメザメのキバ"をゲット!

きのみとカエル ゲットだぜ!

"そのごのせかい"のケロケロぬまで釣りをすると"キイチ"が釣れる。これは3ぼんどおりのじんめんじゅから盗まれた木の実で、あと5種類集めなければならないぞ。また、沼にいる"カエル"はこのあとほかの木の実を取るのに必要なので、ここでつかまえておこう。

⬆エサのミミズは何色でもオーケー。ヒットすれば"キイチ"が釣れる。

⬅沼の中に咲いている3本の花のうち、手前側の花に"パチンコ"をヒットさせよう。

➡すると"カエル"が釣り場の上まで移動するので、タッチしてつかまえるのだ。

はみだしチンクル
エメラレラじょうじょうかの露店では、"あかいビーだま"、"レッドえさミミズ"、"そこなしシューズ"が買えるぞ。

▼ページ12攻略チャート❷

ページ4 そのごのせかい

○わかれみち

●"パチンコ"でベルを撃ち、"モクシロウ"をゲット。

○ガサガサはらっぱ

7 ドングリリスから"イツキ"をゲット。

○ボロごや

●ゴロリスを"パチンコ"で撃ち、"ウドロク"をゲット。

○ログハウス

8 右の木で"コノミ"をゲット。

○ログハウスの なか(左)

●"いたんだ ジュース"を拾う。

○きいろいレンガのみち(右)

●左の木のでぶリスに"いたんだジュース"を使い、"モクジ"をゲット。

○3ぼんどおり

9 じんめんじゅに6つのきのみを返し、"デクシチ"をもらう。

"ふうせん"を使って、ページ10へ"バルーントリップ"。

ページ10 そのごのせかい

○とこうきょかきょく(右)

10 イーグルに話しかけ、依頼を引き受ける。

●イーグルに"にわしのめいし"を使う。

○ウミネコこうえん

●イーグルがこうえんから出て行くので追いかける。

○ほどうきょう(左)

●イーグルに"デクシチ"を使う。

○ウミネコこうえん(左)

11 イーグルに話しかけ、にわしの質問に答える。

○とこうきょかきょくの なか

●イーグルをタッチする。

○ウミネコこうえん

●デクシチに話しかけ、"ココちゃん"をもらう。

"ふうせん"を使って、ページ4へ"バルーントリップ"。

ページ4 そのごのせかい

○3ぼんどおり

●じんめんじゅに"ココちゃん"を使う。

●じんめんじゅに"あきビン"を使い、"デクのなみだ"をゲット。

"ふうせん"を使って、ページ12へ"バルーントリップ"。

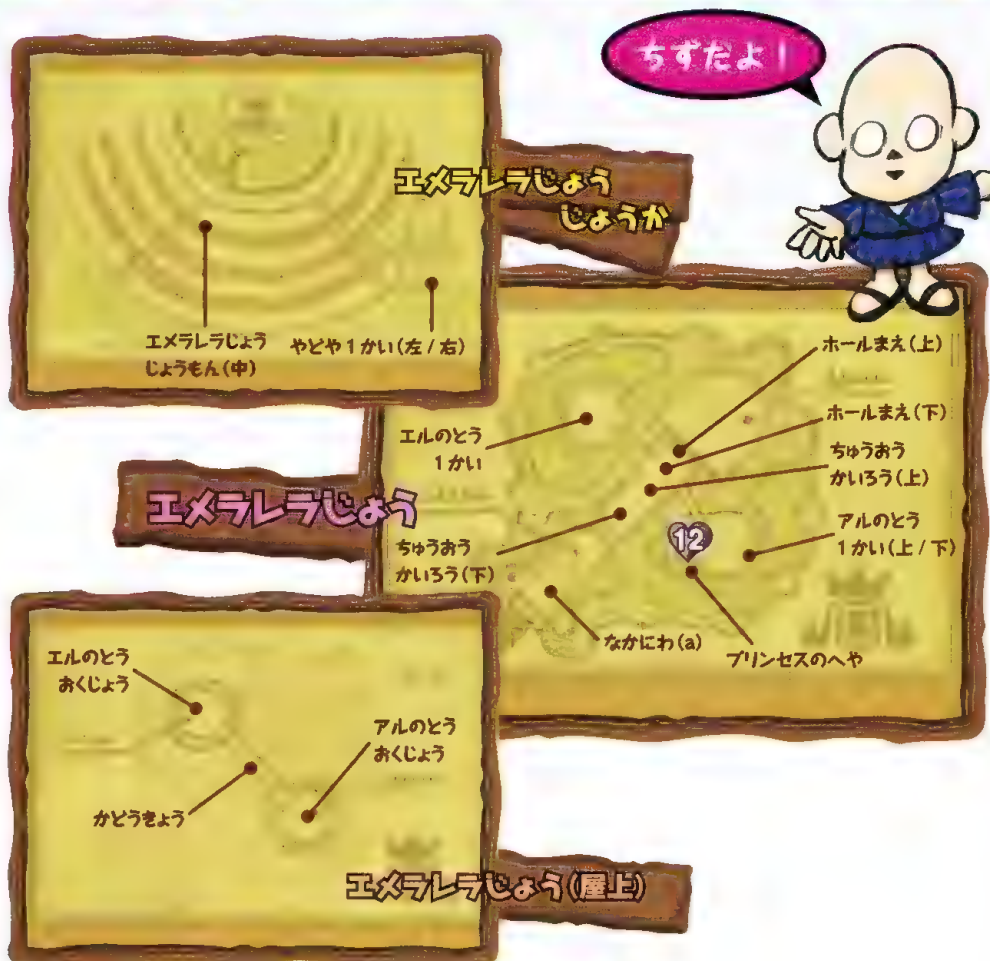
チャプター3 そざいをあつめて いまむかし

○やどや 1かい(左)

●ミセス・エムにそざいのひとつを使う。

チャプター4 こんにちは おひめさま

○エメラレラじょう じょうもん(中)

●ヒゲちんばんに話しかけて城内へ。

○なかにわ(a)

●道をまっすぐ進んで入り口に入る。

○ちゅうおうかいろう(下)

●えいへいに話しかけ、長い廊下を移動する。

○ホールまえ(下)

●左の通路へ進み、エルのとう 1かい→エルのとう おくじょう→かどうきょうと移動する。

○かどうきょう

●橋の装置を調べ、"まわす"で橋をかけて渡る。

○アルのとう おくじょう

●ゴンドラの操作パネルをタッチし、操作して1Fへ移動する。

○アルのとう 1かい(上)

●ミセス・エムに話しかけ、"とっこうやく"をゲット。

○プリンセスの へや

●プリンセスに"とっこうやく"を使う。

 プリンセスに"ラブ・プッシュ"。→じょしてちょうP8

しげみのリスを ねらいうち

ガサガサしている草の右側を"パチンコ"で撃つとドングリリスが出現。ふたたび姿を隠したリスにもう一発"パチンコ"を当てると、"イツキ"が手に入る。

⬅草むらに隠れて移動する。見失うな!

ドングリリス(ページ4)
ゴロリス(ページ4)
へび(ページ4)
でぶリス(ページ4)
じんめんじゅ(ページ4)

8 カエルでへびを おいはらえ

ログハウスの前の木を調べて上の穴をタッチすると、へびに追われてリスが逃げていく。このへびにケロケロぬまでつかまえた“カエル”を使い、追い払ったあとで“コノミ”を手に入れよう。

⬅リスが上の穴に残した“コノミ”は、“パチンコ”を当てて下に落とそう。へびがいなくなれば拾うことができる。

9 きのみをかえして あらたなイノチ

ページ４で手に入れた木の実は、３ぼんどおりのじんめんじゅに返そう。６種類すべて木に戻すと、じんめんじゅからつぎの依頼が。新たに誕生した木の実“デクシチ”を受け取り、ページ10へ飛ぼう。

⬆木の実はじんめんじゅに使うと返すことができる。全部そろうと木の実はペリカンに運ばれて旅に出る。

⬅入れ替わりで生まれた“デクシチ”を“海の見える公園”に埋めるのがつぎの目的になる。

10 めいしあつめる ダチのため

とこうきょかきょくでイーグルに話しかけ、“しごとにつきたい?”と聞くと、名刺集めをお願いされる。名刺は港で働くいろいろな人からもらえるが、イーグルが反応するのは“にわしのめいし”だけ。にわしはウミネコこうえんにいるので、話しかけて名刺をもらってこよう。

⬅イーグルの依頼を受けたあと、特定の人物に話しかけると名刺をもらうことができる。

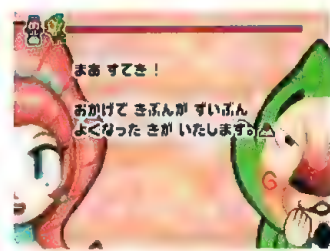
⬅イーグルに“にわしのめいし”を使うとウミネコこうえんへ向かう。あとを追おう。

11 にわしのテストに ちからぞえ

ほどうきょうでイーグルに“デクシチ”を見せたら、ふたたびイーグルを追ってウミネコこうえんへ移動する。ここでにわしが出題する３問のクイズの答えを、イーグルに教えてあげよう。全問正解するとテストは合格だ。

➡クイズはこのチャプターに関するものばかり。答えは、“リス”、“ペリカン”、“じんめんじゅ”となる。

12 やまいのとこの プリンセス

プリンセスに“とっこうやく”を使って病気を治したら、“じょしてちょう”に登録して“ラブ・プッシュ”。プリンセスの好みのプレゼントは、このページのラブやでも買うことができるぞ。

⬆プリンセスに初アタック。レベル２のプレゼントしか受けつけない。

プリンセス

その美しさで有名なエメラレラ王国のお姫さま。お城で開催される舞踏会では、プリンセスと踊りたいという独身男性たちが他国からも押し寄せるほど。

イーグル(ページ10)
にわし(ページ10)
デクシチ(ページ10)
えいへい
プリンセス

エメラレラじょう

♥あらすじ♥
舞踏会へと向かうチンクルたちは、お城の前で兵士にとらえられる。誰かのワナにはめられた!?

▼ページ13攻略チャート❶

チャプター1 みどりのおとこと3にんぐみ

○やどや2かい(左)

●望遠鏡をのぞいたあと、1階へおりて外へ出る。

○エメラレラじょう じょうもん(中)

●チンクルたちが兵士に取り囲まれ、逮捕される。

チャプター2 やさしいライオン

○ろうや

"ふうせん"を使って、ページ12へ"バルーントリップ"。

ページ12 そのごのせかい

○エメラレラじょう じょうもん(右)

① ラブやにレベル3のプレゼントが入荷する。

○エメラレラじょう じょうか(d)

●ねこをタッチでどかし、カカシの"たのむ"を穴に使う。"だれかのユビワ"をゲット。

○やどや1かい(左)

② かんしゅねえさんに"ラブ・プッシュ"。→じょしてちょうP17

●かんしゅねえさんに"だれかのユビワ"を使う。

"ふうせん"を使い、ページ13へ"バルーントリップ"。

チャプター2 やさしいライオン

○ろうや

●かんしゅねえさんに話しかけ、ろうやを脱出。

○なかにわ(a・b)

メカニキングとバトル。

③ トビラをタッチして城内へ。ここでライオンが離脱。

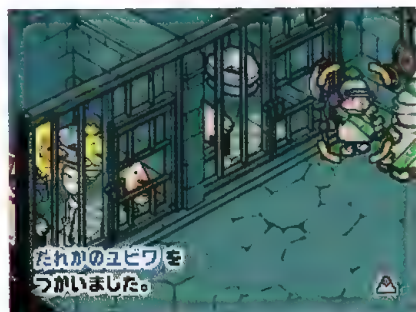
次見開きへ続く

これがさいごの しんにゅうか

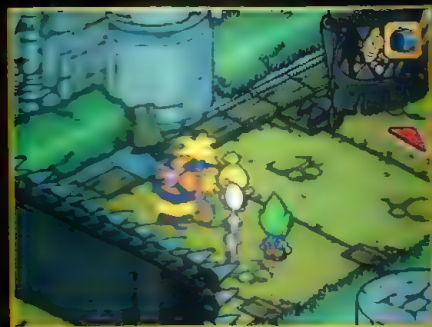
お城のろうやから脱出する方法を見つけるため、"ふうせん"でページ12へ移動。やどやへ向かう途中でラブやに呼び止められ、新商品が入荷したことを告げられる。このあとやどやで"ラブ・プッシュ"するかんしゅねえさんへのプレゼントも、ここで用意することができるぞ。

⬅2度目の新商品追加。これ以降、すべてのラブやでレベル3のプレゼントが買えるようになる。

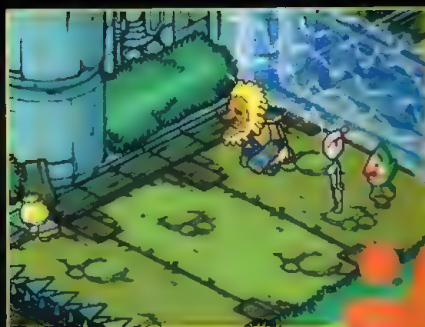
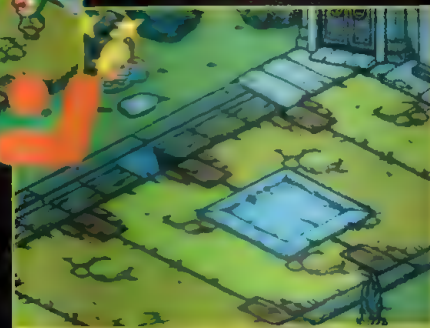
ろうやのあのコの ハートをぬすめ

やどやの1階にいる女性は、ページ13のろうやでチンクルたちを見張っているかんしゅねえさん。"ラブ・プッシュ"でハートを獲得したら、やどやの外の穴からゲットした"だれかのユビワ"を渡そう。

⬅"だれかのユビワ"を返すのは、ページ13に戻ってからでもかまわない。これでろうやから出してもらえる。

BOSS VS. メカニキング

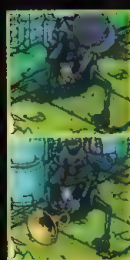
ろうやからなかにわに出ると、セガーレが操縦するメカニキングと戦うことになる。このバトルでは、メカニキングの攻撃を受けると少しずつ後退させられ、いちばん後ろまで押されるとゲームオーバーになってしまう。仲間の力を使って相手の攻撃をブロックし、逆に押し返してやろう。

⬆防御に失敗すると一段階押される。ここからもう1回後退させられるとゲームオーバーだ。

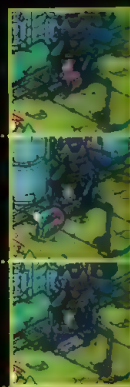
第1段階 シールドを破れ！

メカニキングは前方にシールドを出し、チンクルたちを後退させる。この攻撃を食い止めるには、まず側溝の穴にカカシの"たのむ"を使用。カカシが相手の背後に移動したら、つぎはコンセントに"たのむ"を使うのだ。

⬅矢印をタッチして後方を確認。側溝のフタが開いているので、そこにカカシをもぐりこませよう。

➡メカニキングの背後に回ったら、コンセントに体当たり。ケーブルが外れてシールドが消える。

第2段階 攻撃をかわして反撃せよ！

シールドが消えると、メカニキングはさまざまな武器で攻撃をしかけてくる。攻撃の種類と、それを防ぐ方法は右のとおり。防御が成功して相手が転倒したら、"ねじまわし"で底についたネジを外そう。4本とも外せば勝ちだ。

メカニキングの攻撃とその対策

①さばきのハンマー
ハンマーに
→ライオン"かいりき"

②なげきのレクイエム
ラッパに
→カカシ"たのむ"

③くいあらためよフレイマー
アームに
→ブリキ"たのむ"

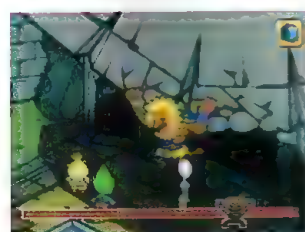
④スーパーじしゃくアーム
ブリキに
→ライオン"かいりき"

⑤ちゅうしゃきアーム
アームに
→ブリキ"たのむ"

⬆メカニキングが武器をかまえたら、仲間のコマンドを選んで攻撃をガード！

⬇これで相手は後退しつつひっくり返る。余計な行動はせず、底のネジを外そう。

3 セガーレおうじの わるあがき

メカニキング戦のあと、セガーレの悪あがきにより、お城についたキングの顔が落下。ライオンが仲間の危機を救ってくれるが、ここで離脱することになる。

⬅ゲージが尽きるまえにトビラをタッチ！

▼ページ 13 攻略チャート❷

チャプター3　さいごの がくしゅう

○ちゅうおうかいろう（上・下）

④ ゆびさしえいへいに見つからないよう、柱に隠れながら通路を進む。

○ホールまえ（下）

●右へ進み、アルのとう 1 かいからアルのとう ちかしつへ移動。

○アルのとう ちかしつ

●操作パネルをタッチし、“おくじょうにいく”を選択。えいへいがやって来るので、物陰に隠れる。

●えいへいが残したふくろを調べる。

●“さかなのエサ”のふくろに“とっこうやく”を使い、“とくせいエサ”をゲット。

●プールに“とくせいエサ”を使うとビリーが出現。

●ビリーにカカシの“ぶんせき”を使う。

⑤ ビリーに“ゴムてぶくろ”を使い、タッチペンでビリーをこする。

●ゴンドラか操作パネルをタッチし、“おくじょうにいく”を選択する。

●切れたケーブルにブリキの“ぶんせき”を使い、ブリキの問いに“はい”と答える。ここでブリキが離脱。

チャプター4　ぼく わかったよ！

○アルのとう おくじょう

●窓に“オイルさし”を使い、“あける”を選択。たなを倒しえいへいを気絶させ、落ちている“ロープ”をゲット。

⑥ トビラをタッチして“あける”を選んだあと、倒れたえいへいを調べて“とうのカギ”をゲット。

●トビラに“とうのカギ”を使い、部屋を出る。

○かどうきょう

●画面を左へスクロールさせ、橋の反対側についた突起物に“ロープ”を使う。これをもう 1 回行い、“カカシつきロープ”をゲット。

⑦ 橋の反対側の突起物に“カカシつきロープ”を使い、ロープを渡る。

●ロープを渡りきったら、カカシをタッチして“ひきあげる”。カカシの問いに“はい”と答える。ここでカカシが離脱。

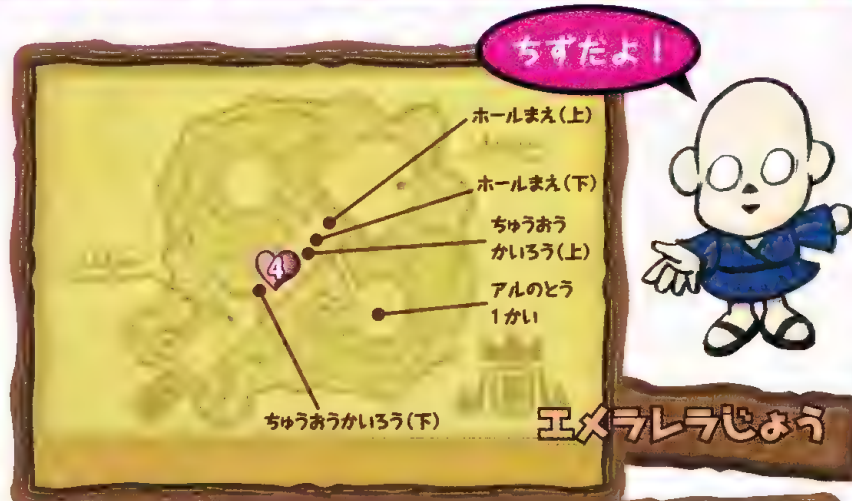
○エルのとう おくじょう

●階下におり、エルのとう 1 かいからホールまえへ移動。

○ホールまえ（上）

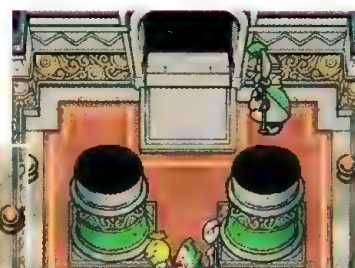
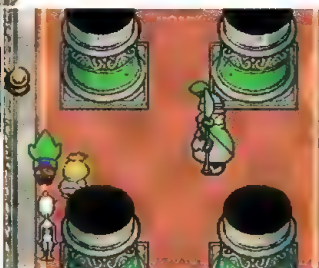
●大きなトビラを開ける

ゆびさしえいへい
ビリー
えいへい

ページ13のせいブー画面の背景に映っている鳥は"ハシビロコウ"って言うんだよ。

4 あっちみててよ えいへいさん

ちゅうおうかいろうでは、見張りをしているゆびさしえいへいに発見されるとゲームオーバー。柱の陰に隠れてえいへいの動きをうかがい、スキを見てすばやく前進。これをくり返し、慎重に少しずつ奥へ進んでいこう。場所によってえいへいの行動パターンが異なるので注意すること。

⬆斜めに飛び出すえいへいの場合は、指さしをした方向と反対側の柱をタッチ。これで安全に移動できる。

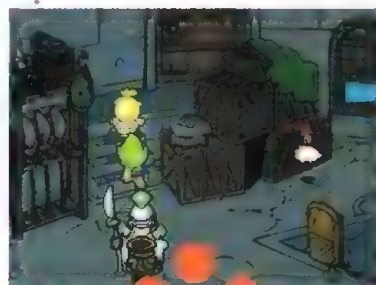
⬇左右に往復するえいへいは、通路の中央より向こうへ行ったらチャンス。早く出すぎると見つかってしまう。

⬆出口前のえいへいは通路の端まで移動するため、柱の陰にいても見つかってしまう。反対側の柱へ移動しよう。

5 プールのさかなで でんげんオン！

プールに"とっこうやく"入りの"とくせいエサ"をまくとビリーが現れる。そのまま触れると感電してしまうので"ゴムてぶくろ"を使い、ビリーを刺激して電気をおこそう。ゴンドラで移動するまえに、ブリキがメンバーから抜けてしまう。

⬅タッチペンで直接ビリーをこすると電気が発生。これでゴンドラが動かせるようになる。

6 くらやみでうまく たちまわれ

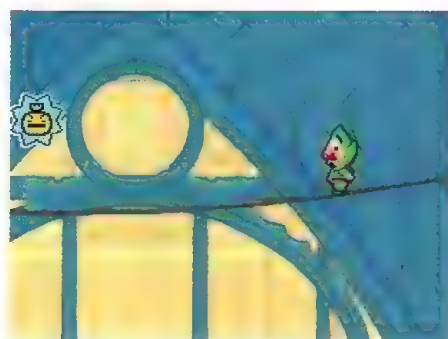
"オイルさし"を使って窓を開けると明かりが消え、室内が暗くなる。えいへいが下りてきたら部屋の反対側へ移動し、武器の棚を倒してえいへいを気絶させるのだ。えいへいから"とうのカギ"を奪うには、一度トビラを調べてカギがかかっていることを確認する必要があるぞ。

⬅部屋の明かりが消えたら、階段をタッチして棚の裏へ。

⬅棚を調べてから"たおす"。これで自由に動き回れるぞ。

⬅トビラを調べたあと、倒れたえいへいからカギを入手。

7 なかまがささえる つなわたり

"カカシつきロープ"を橋の突起物にかけたあと、ロープをタッチするとチンクルが綱渡りをはじめる。チンクルがバランスを崩して落下したり、カカシが力尽きるとゲームオーバー。無事に渡りきっても、ここでカカシが離脱。ついにチンクルはひとりになる。

⬅タッチボタンが表示されたら連打してバランスを取ること。無視してロープを渡り続けると落下してしまう。

➡ロープをタッチするたびにチンクルが少しずつ前進する。左のフキダシはカカシの状態を表しているぞ。

➡時間経過とともにカカシのフキダシの色が青、黄、赤と変化し、最後には力尽きて落下する。急いで渡りきろう。

エメラレラじょうのダンスホール

♥あらすじ♥

仲間に助けられ、舞踏会に間に合ったチンクル。ハッピーエンドを迎えることはできるのか？

▼ページ 14 攻略チャート❶

チャプター1　かんしゃのくちづけ

○ダンスホール

1 ブルーふじんに"ラブ・プッシュ"。→じょしてちょう P17

"ふうせん"を使って、ページ8へ"バルーントリップ"。

ページ8　そのこのせかい

○アオモノビレッジえき（上）

イオナに"ラブ・プッシュ"。ふたつめのハートを獲得する。→じょしてちょう P4

○タネや（右）

●シャッターにかかっている服をタッチし、"みどりのドレス"ゲットする。

○アオモノビレッジえき（上）

2 イオナに"ラブ・プッシュ"で"みどりのドレス"を使い、"てつのハート"を開く。

もう一度イオナに"ラブ・プッシュ"。3つめのハートを獲得する。

"ふうせん"を使って、ページ11へ"バルーントリップ"。

ページ11　そのこのせかい

○ウソタミむら（h）

ライアに"ラブ・プッシュ"。ふたつめのハートを獲得する。→じょしてちょう P7

●ライアのあとを追い、村の外へ出る。

○まじゅうのなわばり

3 入り口から少しでも移動すると倒れてしまう。復活後、"キングオブすいとう"に"おゆ"を補給してライアがいる場所へ。

ライアに"ラブ・プッシュ"。3つめのハートを獲得する。

"ふうせん"を使って、ページ5へ"バルーントリップ"。

ページ5　そのこのせかい

○しゃこ

●フタが開いたマンホールをタッチして地下へ。

○しゃこ（地下）

4 アズサに"ラブ・プッシュ"で"ちょうとっきゅうB"を使い、ひとつめの"てつのハート"を開く。→じょしてちょう P5

アズサに"ラブ・プッシュ"。ひとつめのハートを獲得する。

5 たなを調べ、"ゆうせんせきのつりかわ"をゲット。

"ふうせん"を使って、ページ9へ"バルーントリップ"。

ページ9　そのこのせかい

○トンネルこうじげんば（中）

6 アズサに"ラブ・プッシュ"で"トレインフォース"を使い、ふたつめの"てつのハート"を開く。

アズサに"ラブ・プッシュ"。ふたつめのハートを獲得する。

●アズサの質問に"はい"と答えたあと、Cのスイッチを切り替えて線路に戻る。

○だい2エリア

●H駅で電話機をタッチし、"Hポイントのきりかえ"をお願いする

●線路に戻って移動し、奥の駅で"ちょうとっきゅうA"をゲット。

●線路に戻り、C駅まで移動する。

○トンネルこうじげんば

アズサに"ラブ・プッシュ"で"ちょうとっきゅうA"を使い、3つめの"てつのハート"を開く。

アズサに"ラブ・プッシュ"。3つめのハートを獲得する。

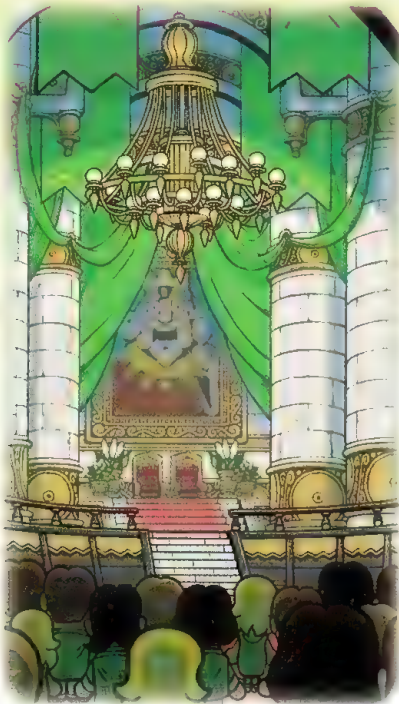
"ふうせん"を使い、ページ3へ"バルーントリップ"。

次見開きへ続く

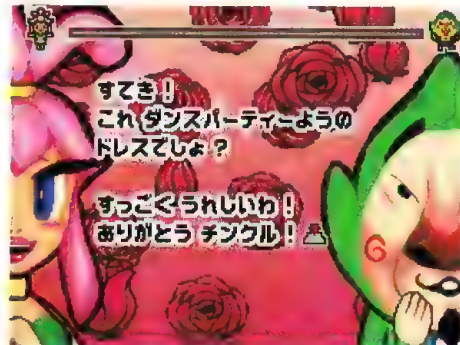
1 このかおどっかで みたような？

まずはバーカウンター前のブルーふじんに"ラブ・プッシュ"。ここにもラブやはいるが、ブルーふじんが好む"たべもの"と"どうぐ"のプレゼントは売っていない。手持ちで間に合わなければ、"バルーントリップ"して調達してこよう。

←ブルーふじんのせいでバーカウンターが利用できない。ちなみにプレゼントはレベル2でオーケーだ。

ブルーふじん　ボーイ　イオナ（ページ8）　ライア（ページ11）　アズサ（ページ5、9）

イオナをシティに さそうには

イオナのふたつめのハートを獲得すると、タネやにある“みどりのドレス”が手に入るのだ。これを“ラブ・プッシュ”で渡すと“てつのハート”が解除され、プレゼントを受け取ってくれるようになる。３つめのハートをゲットするには、レベル３のプレゼントが必要だぞ。

⬆イオナのふたつめのハートを獲得すれば、ドレスをゆずってもらえる。

⬅“みどりのドレス”はひばいひんのプレゼント。“ラブ・プッシュ”でイオナに渡すことができる。

よるのさばくで こごえちゃう

ウソタミむらでふたつめのハートを獲得すると、ライアが村の外へ出て行ってしまう。水筒にお湯を入れて夜の砂漠を移動し、湖のほとりにいるライアのもとへ。そこで“ラブ・プッシュ”をして、３つめのハートを手に入れよう。

⬅村の外で一度倒れるとウソタミが出現。ストーブに“キングオブすいとう”を使おう。

➡ライアは村の南西にある湖のほとりにいる。レベル３のプレゼントを準備して行こう。

ガードかたいぞ てつこさん

アズサは、３つのハートすべてが“てつのハート”というおカタい女性。ここではページ９のトンネルいりぐちで手に入る“ちょうとっきゅうＢ”をプレゼントして、ひとつ目のハートをゲットしよう。

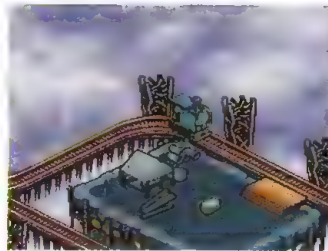
⬆アズサはしゃこ（地下）にいる。レベル１のプレゼントで攻略可能だ。

てつどうグッズが がったいだ！

アズサが地下から出ていったあと、後ろの棚を調べると“ゆうせんせきのつりかわ”が手に入る。すでにページ５で“うんてんしのバッジ”と“しゃしょうのぼうし”を取っていると、３つのアイテムが合体して“トレインフォース”になるぞ。

⬆“トレインフォース”はつぎにアズサにあげるひばいひんプレゼントだ。

あのコのために シュッポッポ

アズサのふたつめのハートを獲得後、トンネル内のスイッチを切り替えてアズサの列車に乗ろう。Ｈ駅の電話でポイント切り替えてから列車で移動すると、“ちょうとっきゅうＡ”がある駅まで行くことができる。

➡トンネルに戻り、“ちょうとっきゅうＡ”で３つめの“てつのハート”を解除しよう。

⬅線路の岩を跳ね飛ばして奥の駅へ。ここでひばいひんのプレゼントがゲットできる。

アズサがいたページ５のしゃこの地下には“ダンジョンカートリッジ”もある。取り忘れないように！

▼ページ 14 攻略チャート❷

ページ 3　そのこのせかい

○きいろいこや（中央）

⑦ センセイをタッチして"ラブ・プッシュ"。
ひとつめのハートを獲得する。→じょしてちょう P6

"バルーントリップ"でページ 3 に入り直し、
センセイに"ラブ・プッシュ"。ふたつめのハートを獲得する。

センセイの質問に"はい"と答えたら、"バルーントリップ"でページ 10 へ。

ページ 10　そのこのせかい

○ウェストサイド（b）

⑧ センセイに"ラブ・プッシュ"。3 つめのハートを獲得する。

"ふうせん"を使って、ページ 14 へ"バルーントリップ"。

チャプター 1　かんしゃのくちづけ

○ダンスホール

⑨ イオナ、ライア、アズサ、センセイと踊る。

●ブリキ、ライオン、カカシが合流。プリンセスがさらわれる。

⑩ まほうじんをタッチして飛びこむ。

次見開きへ続く

ちずだよ！

ダンスホール

エメラレラじょう

⑦ やっとあえたね こやのまえ

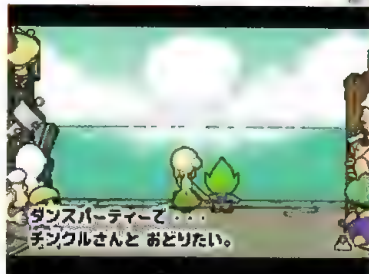
小屋の前にいるセンセイを"じょしてちょう"に登録し、"ラブ・プッシュ"でひとつめのハートを獲得。その後センセイは立ち去ってしまうが、バルーントリップでページ 3 に入り直すと小屋の前に戻っているぞ。ふたつめのハートをゲットしよう。

←ふたつめのハートまでセンセイの好みは変わらないけど、プレゼントのレベルはひとつ上がるぞ。

8 みなとでハートを いぬくのだ

ふたつめのハートを獲得すると、センセイはだいかいきょうへ向かう。"ふうせん"でページ10に移動し、ウェストサイド(b)にいるセンセイに"ラブ・プッシュ"をして、3つめのハートをゲットしよう。

⬆センセイの問いに"はい"と答えると、書き置きを残して立ち去ってしまう。

⬇レベル3のプレゼントで"ラブ・プッシュ"。センセイを完全攻略だ。

9 ダンスバトルだ ぶとうかい

バーのボーイをタッチしてジュースを受け取ると舞踏会がはじまる。まずは、ダンスホールで踊る大勢の中からパートナーを見つけ出そう。

つぎに、ニミだんしゃくとダンスで対決し、勝てばその女性とダンスができる。これをくり返し、4人の女性とのダンスを成功させるのだ。

⬅ダンスイベントを乗りきると、ついにプリンセスからお声がかかる!

ぶとうかいでのさほう

ステップ1 パートナーをさがせ!

下画面を上下左右にスライドしてロビーを移動し、ニミだんしゃくと踊っているパートナーを捜そう。見つけたら2回タッチするのだ。

ステップ2 ダンスで対決!

まずはニミだんしゃくのダンスを見て動きを覚え、矢印をタッチして同じダンスができれば成功。2回ミスするとゲームオーバーだ。

ステップ3 至福のダンスタイム!

ニミだんしゃくとの対決に勝つとダンスタイム。獲得しているハートの数でダンスの内容が変わり、ハートがゼロだと舞踏会は中断される。

10 ラブのパワーで つよくなる!

マジヨや仲間が消えたまほうじんに飛びこもうとすると、ブルーふじんが"パチンコ"をパワーアップしてくれる。さらに、マジヨとのバトルのまえには、ダンスした4人の女性とプリンセスのゲットしたハートの数に応じて、チンクルの体力が増加するぞ。

⬆最終決戦に備えて"パチンコ"強化。性能や使いかたは変わらないぞ。

⬇マジヨ戦になかなか勝てない場合は、5人の女性のハートをたくさん獲得しよう。

ページ12のプリンセスのへやに落ちている"みどりのイヤリング"は、シグマジェットにあげると大喜びだ!

▼ページ 14 攻略チャート❸

チャプター1　かんしゃのくちづけ

〇???

●マジヨ、おマジヨとバトル。

〇ダンスホール

●キングに"とっこうやく"を使う。

〇ファーム

●はなやのおばさんに話しかける。

11 5人の女の子からパートナーをひとり選び、"さそう"。

BOSS

vs. マジヨ

マジヨは3種類のモンスターをつぎつぎと出現させ、チンクルたちを攻撃する。それらのモンスターを"パチンコ"で撃退しつつ、前方に浮かぶマジヨ本体にダメージを与えよう。おマジヨとの連戦になるので、なるべく体力を減らさないように戦いたい。

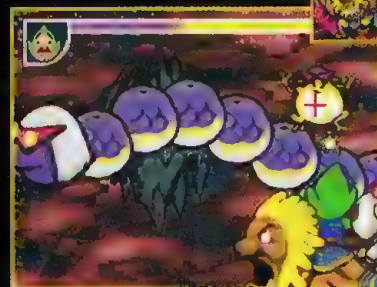
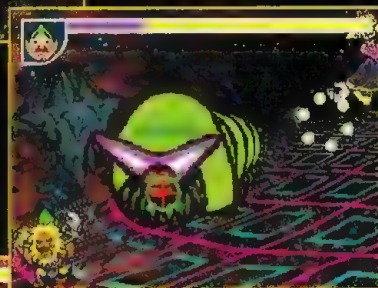
←モンスターが消えたら、"パチンコ"連発で休まずマジヨを攻撃！

↓カプセルが出現したら"パチンコ"で撃とう。体力が回復するぞ。

マジ・モスキート

←何体か連続で出現し、チンクルたちに近づいて攻撃する。早めに撃ち落とそう。

マジ・クロウラー

➡くちびるを攻撃するとダメージを与えられる。あせらずしっかり狙って撃つこと。

マジ・スネーク

←頭部が弱点。背中からマジ・フロッグが出てきたら、そちらを優先して倒そう。

vs. おマジヨ

おマジヨの弱点は額のハート部分。回転する手を避けて"パチンコ"を命中させ、ダメージを与えよう。手のひらについたマジヨのカードは、放置していると襲いかかってくるので早めに攻撃して破壊しよう。プリンセスのカードは、逆に"パチンコ"を当てるとペナルティでダメージを受けてしまう。間違って撃たないように気をつけること。

➡おマジヨのダメージが蓄積すると、回転する手の数増えてがスピードアップ。さらに、カードが裏返って種類が変わるようにもなるので、じっくり見極めてから撃つこと。

⬆ハートを破壊したら、その中のマジヨに"パチンコ"を当ててトドメ。これでバトル終了だ。

マジヨ・おマジヨ

キング

はなやのおばさん

さるものこるも ラブしだい

ファームへ移動したあと、5人の女性からひとりを選べばページクリア。このとき、選んだ女性のハートがマックスなら、この世界に残るか、もとの世界へ帰るかを選択できる。その答えによって、エンディングで表示される本の内容が変化するのだ。

⬆バトル後、お城に戻ったらキングに"とっこうやく"を使用。

⬇もとの世界へ戻るまえに最後のダンス。パートナーの女性を5人から選ぼう。

⬆相手のハートをすべて獲得している場合のみ、選択肢が表示される。

プリンセスのハートを完全攻略しよう

一度ゲームをクリアすると、ページ12の"そのごのせかい"にプリンセスが登場。残りのハートを獲得できるようになるぞ。

▼プリンセス攻略チャート

"ふうせん"を使って、ページ12へ"バルーントリップ"。

ページ12　そのごのせかい

○エメラレラじょう じょうもん(中央)
- ●城内へ入り、ホールまえ(上)に行くとプリンセスがいる。

○ホールまえ(上)
- プリンセスに"ラブ・プッシュ"。ふたつめのハートを獲得する。→じょしてちょう P8
- ●プリンセスの依頼を引き受け、"プリンセスからのメモ"をゲット。

○やどや 1かい(左)
- P1 バーテンに"プリンセスからのメモ"を使う。
- "ふうせん"を使い、ページ12に入り直す。

○エメラレラじょう じょうもん(中)
- ●城内へ入り、ホールまえ(上)まで移動する。

○ホールまえ(上)
- プリンセスに"ラブ・プッシュ"。3つめのハートを獲得する。
- ●"プリンセスからのメモ"をゲット。

○やどや 1かい(左)
- ●バーテンに"プリンセスからのメモ"を使い、"プレミアム・ミルク"をゲット。
- ●お城のホールまえ(上)まで移動する。

○ホールまえ(上)
- ●トビラの前へ行くと、ライオンとえいへいがミルクを飲んでしまう。
- "ふうせん"を使い、ページ12に入り直す。

○エメラレラじょう じょうもん(中央)
- ●城内へ入り、ホールまえ(上)まで移動する。

○ホールまえ(上)
- プリンセスに"ラブ・プッシュ"。4つめのハートを獲得する。

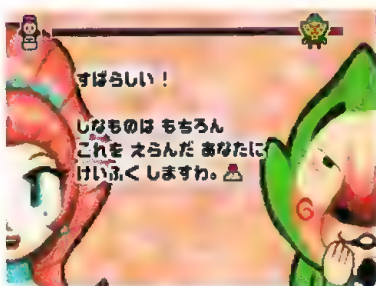
○なかにわ
- プリンセスの話を聞いたあと、"ふうせん"でページ12に入り直す。

○エメラレラじょう じょうもん(中央)
- ●城内へ入り、ホールまえ(上)まで移動する。

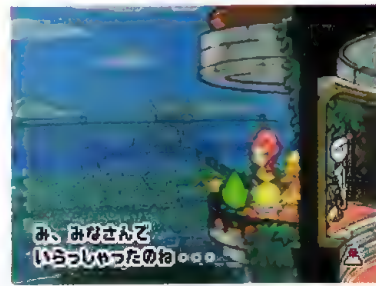
○ホールまえ(上)
- プリンセスに"ラブ・プッシュ"。5つめのハートを獲得する。
- ●プリンセスの へやへ移動する。

○プリンセスの へや
- ●プリンセスに話しかけ、バルコニーへ。
- P2 小鳥にライオンの"たのむ"を使う。
- ●プリンセスに話しかける。

P1 あしらわれても　くじけない

ふたつめのハートを獲得するとプリンセスにお使いを頼まれるが、お城に戻るといなくなっている。"ふうせん"でページ12に入り直し、ホールまえ(上)で3つめのハートをゲットしよう。これを何度かくり返し、残りのハートを埋めるのだ。

⬆プリンセスの好みは毎回変わるので、事前にチェックしてプレゼントを用意しよう。

P2 ついにおうじょを　ひとりじめ

プリンセスのハートを5つすべて獲得すると、プリンセスのへやへ行けるようになる。プリンセスのへやでは、バルコニーの小鳥にライオンの"たのむ"を使い、仲間を全員部屋から退出させるのだ。

⬆バルコニーまでついてくる仲間たち。彼らを部屋から追い払うには……。

はみだしチンクル
ゲームをクリアすると、"あおテントウのさがしもの"が獲得できる。これをページ2の"あおテントウ"に渡すと……。

各ページに隠されたヒミツを見つけるのじゃ！

特定の条件を満たすと獲得できるシークレットは全34種類。これをコンプリートしたとき、おぬしは本作を遊び尽くしたといっても過言ではないぞ！

←シークレットは「ひみつノート」で確認可能

→冒険中に必ず取れるものもあるんじゃ

←最後はわしの出すクイズに答えてもらうぞ

★全シークレットリスト

獲得ページ	チェックボックス	シークレット名	場所	獲得方法
ページ1	□	わらってゆるして	【そのごのせかい】うらにわ	倒れているファームのおじいさんの手元にある"あやしいかみきれ"を手に入れたあと、おじいさんかおばあさんに"とっこうやく"を使用。ふたりとも回復させたら、どちらかに"あやしいかみきれ"を使う。
	□	ひみつのひめどけい	【そのごのせかい】やねうらべや	時計の穴に"ゼンマイ"を使う。"ゼンマイ"はページ12（そのごのせかい）の"やどや 2かい（右）"にある。
ページ2	□	ときをかけるちゅうねん	【そのごのせかい】うらないハウスのなか（右）	うらないおばさんからふうせん講座を聞く。（→本誌 P41）
	□	おとうとどんぶり	【そのごのせかい】おはなばたけ	❶ページ2（そのごのせかい）の"おはなばたけ"にいるあかテントウの話を聞く。 ❷ページ7（そのごのせかい）でシークレッドフードのふうらいぼう"を獲得する。 ❸ページ12（そのごのせかい）の宿屋の屋根の上にいるフードのふうらいぼうをタッチし、"アルマゲどんぶり"を受け取る。それを"エメラレラじょう じょうもん（左）"のニミだんしゃくに使い、フードのふうらいぼうに報告。"テントウムシのわすれもの"を拾う。 ❹あかテントウに"テントウムシのわすれもの"を渡す。
ページ3	□	もろこしじぞう	のうじょうのいりぐち	もろこしじぞうに"やきコーン"を使う。"やきコーン"は、"きいろいこやのなか"の暖炉に"コーン"を使って入手。
	□	てんしのきゅうそく	【そのごのせかい】きいろいこや（中央）	センセイに"ラブ・プッシュ"で、ふたつめのハートを獲得する。（→本誌 P83）
4	□	ほしになったカエル	【そのごのせかい】ケロケロぬま	水面に出ている筒に"カエル"を使う。"カエル"の入手法は、本誌 P73参照。
	□	ななつのきのみ	【そのごのせかい】3ぼんどおり	じんめんじゅに6つの木の実を使う。（→本誌 P75）
	□	フェアリーテイル	【そのごのせかい】ケロケロぬま	❶シークレット"ほしになったカエル"を獲得すると、森にキツツキが出現。「コンコンコン」という音が聞こえる場所で木を調べ、キツツキがいたら虫を取り出したところで"パチンコ"を当てると"なにかのようちゅう"が手に入る。 ❷沼の水面に出ている筒に"なにかのようちゅう"を使うとヤモリが出現。
	□	きのみじぞう	ログハウス	きのみじぞうに4種類の木の実（モリイクラ、コロコロどんぐり、シマボッくり、ゴールデンぐり）を使う。
	□	おねしょなおったねしょ	【そのごのせかい】けいこく	"ケロケロぬま"でヌッシーを釣り、オレンジテントウに渡す。
ページ5	□	トレインフォース	—	"しゃこ"のロッカーの上にある"しゃしょうのぼうし"、"ホーム"の壁のくぼみにある"うんてんしのバッチ"、"しゃこ（地下）"にある"ゆうせんせきのつりかわ"をすべて手に入れる。
	□	よごれじぞう	しゃこ	よごれじぞうに"みず"を使い、"みがく"を選択。
6	□	おひるどき・スマイリー	【そのごのせかい】うきしまのうじょう	イオナのママの"はたけしごと"で、"ほほえみマンドラさま"を5つ以上引き抜く。
	□	むらのつりめいじん	ざっかや（右）	村で釣れる8種類の魚をすべて釣り、"スタンプカード"を埋める。釣りの詳細は本誌 P35参照。
	□	せかいのつりめいじん	【そのごのせかい】ざっかや（右）	ページ6以外で釣れる10種類の魚をすべて釣り、"きんのスタンプカード"を埋める。釣りの詳細は本誌 P55参照。
7	□	フードのふうらいぼう	【そのごのせかい】アオモノビレッジえき（上）	村で以下の3種類の食材を集め、フードのふうらいぼうに渡す。 ◎インドジョウ…"くいのつりば"（はなや近く）か"かれえだのつりば"（ざっかや近く）で釣れる。 ◎ヨルダケ(5つ）…草むらが光っているところを何度もタッチして採取。 ◎シオコチョウ…"はなや（左）"にいるムシとりしょうねんを手伝う。

獲得ページ	チェックボックス	シークレット名	場所	獲得方法
ページ7	□	ダンジョン・マスター	【そのごのせかい】 ダンジョンうけつけ	ダンジョンのカートリッジをすべて集め、ダンに渡す。カートリッジの入手法は本誌P56参照。
ページ8	□	みんなのおくりもの	【そのごのせかい】 アオモノビレッジえき（上）	イオナに"ラブ・プッシュ"で、3つめのハートを獲得する。（→本誌P81）
	□	はなぞのにひそむかげ	【そのごのせかい】 さかみち	シークレット"フェアリーテイル"獲得後、右の花畑の奥にいる人物を"パチンコ"で撃つとヤモリが出現。ただしモンペちゃんのハートを獲得している必要あり。
ページ9	□	こいのシュッポポ	【そのごのせかい】 トンネルこうじげんば（中）	アズサに"ラブ・プッシュ"で、3つめのハートを獲得する。（→本誌P81）
ページ10	□	とおきにありておもうもの	【そのごのせかい】 ウェストサイド（b）	センセイに"ラブ・プッシュ"で、ふたつめのハートを獲得する。（→本誌P83）
	□	イーグルのさいしゅうしょく	【そのごのせかい】 とこうきょかきょく（右）	イーグルの再就職の世話をする。（→本誌P75）
	□	そうこがいのスナイパー	【そのごのせかい】 イーストサイド（d）	グリオに話しかけ、射的ゲームで記録を更新する。
ページ11	□	ほんとうのことば	【そのごのせかい】 まじゅうのなわばり	ライアに"ラブ・プッシュ"で、3つめのハートを獲得する。（→本誌P81）
	□	かれのなはバロン	【そのごのせかい】 ウソタミむら（l）	❶"ウソタミむら（l）"でちょうろうに話しかけ、"なげきのおめん"をもらう。 ❷"まじゅうのなわばり"で、東のオアシスの近くで敵に遭遇するとバロンが出現。"なげきのおめん"を使って倒し、"やすらぎのおめん"を手に入れる。 ❸"やすらぎのおめん"をちょうろうに渡す。
	□	コイン・コレクター	【そのごのせかい】 ウソタミむら（b）	コインハンターに"まものコイン"50枚渡す。
ページ12	□	そふのなにかけて	【そのごのせかい】 やどや１かい（左）	窓辺にいるしゅにんのまごに"ガラスのふりこ"を使う。"ガラスのふりこ"はページ9の"トンネルこうじげんば（中）"で獲得できる。
	□	へやでひろったたからもの	【そのごのせかい】 やどや１かい（右）	シグマジェットに"みどりのイヤリング"を使う。"みどりのイヤリング"はシークレット"マックスハート"獲得後、"プリンセスのへや"で拾える。
	□	マックスハート	【そのごのせかい】 プリンセスのへや	プリンセスのハートをすべて獲得し、バルコニーで話しかける。（→本誌P85）
	□	えいえんのしのびロード	【そのごのせかい】 なかにわ	❶シークレット"フェアリーテイル"、"はなばたけにひそむかげ"獲得後、"やどや 2かい（左）"のトビラをめくるとヤモリが出現。 ❷"エメラレラじょう じょうか（c）"にいるワンナップちゃんをつれ（ハートを獲得している必要あり）、"エメラレラじょう じょうもん（中）"のヒゲもんばんをタッチ。ワンナップちゃんをタッチするとヤモリが出現。 ❸"エメラレラじょう じょうか（c）"で左のキノコふじんをタッチし、"けしかける"を選択するとヤモリが出現。 ❹"エメラレラじょう じょうもん（左）"でへーへーおじさんをタッチし、空に浮かんでいるヤモリを"パチンコ"で撃つ。 ❺城内に入り、"なかにわ"の植えこみに突き刺さっているヤモリに、ライオンの"かいりき"を使う。
ページ13	□	ついにみたジョ！	【そのごのせかい】 やどや２かい（左）	❶"やどや1かい（右）"でおそうじキッドに3回話しかけ、最後まで聞く。 ❷"やどや2かい（左）"の望遠鏡をのぞき、赤と青に光る星をタッチ。それをおそうじキッドに伝え、2階に移動したおそうじキッドをタッチする。
	□	しんじつにちかうオレ	【そのごのせかい】 エメラレラじょう じょうか（d）	穴にもぐりこんでいるしんぶんきしゃに"わんしょう"を使う。"わんしょう"は"やどや1かい（右）"で獲得できる。
	□	さいごのネタバレ	【そのごのせかい】 エメラレラじょう じょうもん（左）	ほかのシークレットをすべて獲得したあと、ネタバレせんにんが出題するクイズに答える。問題と答えは下を参照。

★ネタバレせんにんのクイズ

問題	答え
大海峡の海に面した公園の名前は？	ウミネコこうえん
"トンネルこうじげんば"を出て見渡せる景色　大海峡へと続く 黄色い線路はぜんぶでいくつ？	6
"うらないハウス"で飼っているフシギな家畜　なにをあげるとルピーが飛び出す？	ハーブ
コーン畑で出会ったセンセイの名前は？	フローレンス
せいブーが回っているのは、右回り？　左回り？	ひだりまわり
ダンジョンを経営するダン&ジョン　髪型がリーゼントなのはどっち？	ダン
"さいはてステーション"の"しざいおきば"に捨てられていたシリアルの箱に描かれていたピンク色の動物は？	ぶた
"アオモノビレッジ"の"ざっかや"さん　看板にはなんの道具が描かれている？	はさみ
オオウソツキにささげるミルクはなんという動物からしぼる？	ハナヤギ
チンクルが目覚めた貧しげな"ファーム"にいた強気なチキンの名前は？	コッコさん
右のリスと左のリス　ワシがタイプなのはどっち？	りょうほう

『いろづきチンクルの恋のバルーントリップ』

開発者インタビュー（後編）

―キャラクター＆サウンド制作秘話！―

ラブやの元ネタになったのは、じつはアノ人!? チンクルの声の主は○○さんだった？ ……など、ここでしか聞けない『いろチン』制作秘話満載のロングインタビュー後編！

「元ネタになった人物がいる」ってウソついたほうがいいですか？（笑）【倉島】

――本作のグラフィックを描くうえでこだわった部分は？

前作の『もぎチン』と比べると女性がたくさん登場するじゃないですか。じつは、女性キャラを描くのはあまり得意じゃないんですけど、キレイなお姉ちゃんから、ちょっとオタクの女の子まで、がんばっていろいろ描いてみました。主人公のチンクルは、前作の4～5倍ぐらいのアニメーションを盛り込んでいます。とにかくチンクルのリアクションが豊富なので、そんなところにも注目してもらえるとうれしいですね。

――女性キャラクターはとくにチカラを入れてこだわって描いたと？

プリンセスにものすごいこだわりがあるのは田邊さんなんですけど（笑）。

だって、最初に上がってきたプリンセスの絵の印象が、「これじゃあ、口説く気になれん！」だったんで（笑）。ヒロインを口説きたくなかったらまずいでしょ！

ボクはどちらかというと、アズサみたいなちょっと変わったキャラを描くほうが好きなんです。フツーの女の子を描くのはどっちかというと苦手かな。でも現実におつき合いするのならフツーのお姉ちゃんがいいです（笑）。

――女性よりも男性を描くほうが得意？

男性というより、変なジジイとか（笑）。ちょっとおかしなヤツを描くのが得意っちゃ得意なんですよねぇ。

――本作には、いろいろなパロディーネタが盛り込まれているみたいですが、そのへんのアイデアは？

べつに全編パロディーをやろうという気持ちはぜんぜんないんです。『もぎチン』のときもそうなんですけど、ちょいちょいおふざけでパロディーネタを入れてたら、『この場面もなにかのパロディーなんでしょ？』みたいな捉えかたをする人が多くなって。まあ、そうやって楽しんでもらうのも、それはそれでいいのかなって（笑）。

――『ゼルダ』をはじめ『スーパーマリオ』や『メトロイド』など、任天堂タイトルのネタがたくさん盛り込まれていますよね。

『ゼルダ』の効果音（アイテムを取ったときの音）は、『もぎチン』のときから使ってますね。『チンクル』が『ゼルダ』からのスピンオフ作品なので、そこはキチッと押さえておかないといけないポイントですからね（笑）。

『もぎチン』のときは、ユーザーさんからも好評だったんです。「『ゼルダ』の音が使われてて楽しかった！」って。

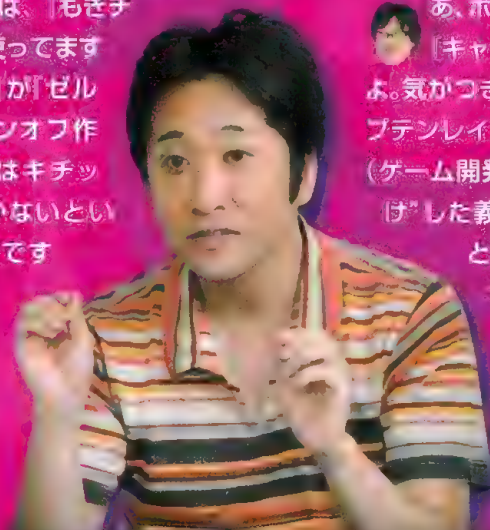
『ゼルダ』のあの音に関してはパロディーというより、機能的にすごく優れているので、ありがたく使わせてもらってます。謎を解いたときにあの音が伝えてくれるニュアンスはほかの音ではなかなか代用できないですよね。

そう、あの音の代わりをオリジナルで作ろうとはしたんだけど、あの音以上にフィットする音にはならなかったなぁ。

ちなみに、"あおものビレッジ"の"はたけしごと"（ミニゲーム）に『スーパーマリオUSA』のパロディーネタが登場しますよね。あれ、入れてくださったのは津田さんだよね？

あ、ボクです。ほかにも『ちびロボ』や『キャプテンレインボー』もあるんですよ。気がつきました？ 『ちびロボ』や『キャプテンレインボー』を作った、スキップさん（ゲーム開発会社）とはいわゆる"のれん分け"した義兄弟的な仲ですし、パロディーというよりオマージュとして収録させてもらいました。

●デザイナー
倉島一幸
（くらしま かずゆき）

●プロデューサー
田邊賢輔
(たなべ けんすけ)

それと、ニンテンドーDSiウェアの「できすぎチンクルバック」のポスターも入れてもらっています。知らない人がひかない程度に、知ってる人はニンマリできる要素がいろいろ入っているので、プレイヤーのみなさんには、ぜひ捜してほしいんです。

——キャラクターがやたら個性的ですが、それぞれ元ネタになった人はいるんですか？

ラブやは、『パルテナの鏡』の主人公・ピット君ですよ。

あれ、だまされたんだよな～(笑)……いろんな人から「スマブラX」が出たとき「これから絶対にピット君ブームが来るから」って。でもブームなんて来ないし(笑)。だいたいピット君って言っても最近のゲームユーザーはわからないですよねえ。

でも、海外では「キッドイカロス」としてピット君はすごく印象に残っているみたいで、いまだに「『キッドイカロス』の新作を作らせて欲しい」という要望があったりするんですよ。

あ、そうそう、余談ですがラブやには、いちおう設定上の本名があるんですよ。"サトウシュウサク"っていうごくごくフツーの名前(笑)。

うーん、ほかにキャラクターの元ネタになった人物といえば、城下町の宿屋に登場するバンドぐらいですね。

そうです、そうです。エメラレラの城下町にある宿屋に登場するバンドは、うちのサウンドスタッフなんですよ。だから安達もバンドのキャラクターとして出演していますよ。

あとは、架空の人物なんですけど……なんか「元ネタになった人物がいる」ってウソついたほうがいいですか？(笑)。

——いやいや(笑)。では質問を変えて、みなさん、それぞれ思い入れのあるキャラクターは誰なんでしょうか？

ボクは、カカシですね。カカシかわいい～っ！

ボクは、マジヨの息子のセガーレですかね。キザで男前の性格や、あのニカッと笑ったときに歯が光る演出は、ボクからお願いして作ってもらったんです。

私は、バッサバ砂漠に登場するグレートですね。クワガタのTシャツを着ているのがサイコーです。昆虫好きなところが私といっしょだし(笑)。じつは私も似たようなクワガタのTシャツ持ってますし。

ボクは"うらないおばさん"ですねぇ。あのシーンの曲が難産だったので、とても印象に残ってます。だいたいこのゲームに登場するキャラクターって、ほとんどダメな人たちじゃないですか(笑)。そん中でも、うらないおばさんはけっこうまともなキャラですよね。なんか人生を達観した感じの雰囲気がいいんですよ。だからこのシーンの音楽はかなり力を入れて作ったんだけどダメ出しが多かったなあ(笑)。

そうそう！ サウンドの制作スタッフは3人いるんですけど、安達がいちばんNGが多いんですよ(笑)。「このシーンのイメージはこういう曲」って発注するんですけど、安達さんロマンチストだからどんどん独自解釈して、違う方向に展開させていくんです(笑)。「これで、どうかな津田くん？」って仕上がった曲を聴くと、ぜんぜんイメージと違う(笑)。確かにすごくいい曲なんですけど、ゲーム序盤の"うらないおばさん"のシーンで使えるような曲じゃないんです。もうね、エンディングで使ってもいいくらいの豪華さとボリューム感があったりするんですよ(笑)。

——そんな、津田さんは？

あ、話が脱線しちゃいましたが(笑)。ボクはいちばん最初に登場する、おじいさんとおばあさんですね。あのふたりのイベントシーンができたとき、えもいわれぬ満足感があったんです。とりあえず今回の『いろチン』に盛り込みたかったすべての要素をあそこで語ることができたかなぁ、と思ってます。人間のバカバカしさとか、泣き笑いとかがシンプルにストン、と収まったような気がするんですよね……あのシーンに。

——さきほど、少しだけサウンド制作の話も出ましたが、『いろチン』の音楽についてとくにこだわった部分はどこですか？

今回のテーマは"女性との恋"ですからねえ。『もぎチン』からの流れもありましたし、それを引き継ぐべきなのか、それとも1回リセットして新たに挑むべきなのか、というのがなかなか自分の中で整理がつかなくて、ホントどうしたらいいかっていうのが、なかなか見えなく苦労しましたねぇ。

●スーパーバイザー
[illegible]

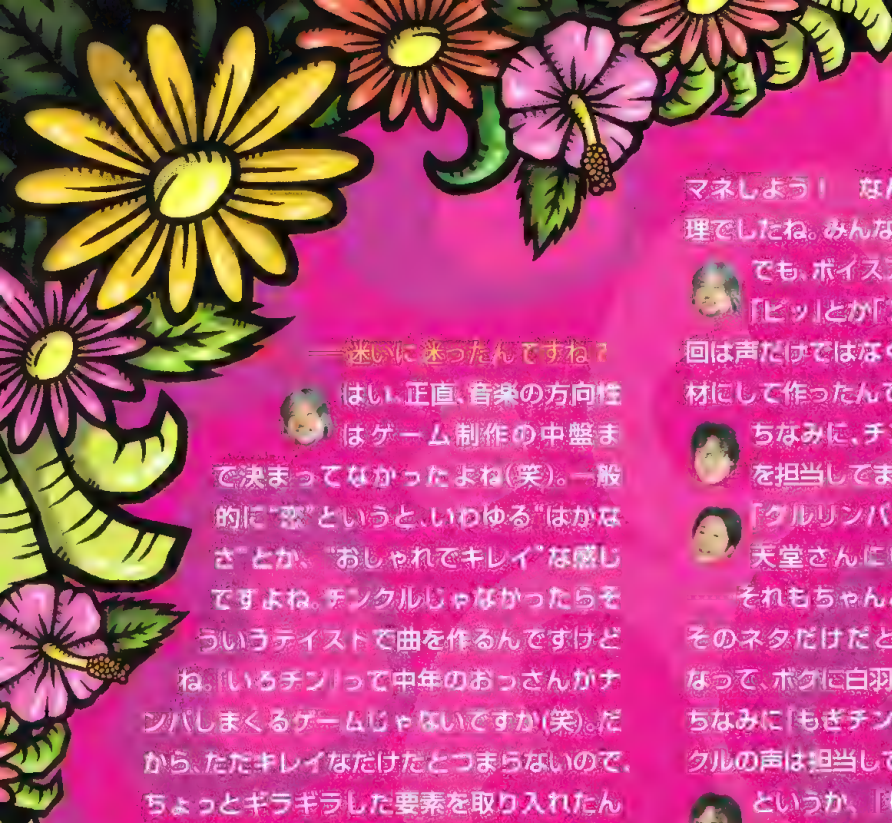
『いろチン』インタビューこぼれ話

「チンクルからもらってうれしいプレゼントは？」

——白川さんだけにお伺いします。チンクルからもらってうれしいプレゼントは？

白川 高価なプレゼントは好きな人からもらいたいですよね。そうなるとカバンとかアクセサリーじゃないような気がします。逆にチンクルから高級なモノをプレゼントされたら怖いですね。なんかヘンな下心がありそうで(笑)。そうなると"本"とかですかね。"昆虫の図鑑"とか(笑)。

——ぶっちゃけチンクルとは、どこまでオッケーですか？

白川 メル友かなあ(笑)。私、仕事先の人と歩いているだけで、「あれ、白川さんの彼氏ですか？」と勘違いされることが多々あるんです。そういう意味ではチンクルとはいっしょに歩きたくないかなあ(笑)。

――迷いに迷ったんですね？

はい、正直、音楽の方向性はゲーム制作の中盤まで決まってなかったよね（笑）。一般的に"恋"というと、いわゆる"はかなさ"とか、"おしゃれでキレイ"な感じですよね。チンクルじゃなかったらそういうテイストで曲を作るんですけどね。「いろチン」って中年のおっさんがナンパしまくるゲームじゃないですか（笑）。だから、ただキレイなだけだとつまらないので、ちょっとギラギラした要素を取り入れたんです。70年代～80年代のディスコを彷彿させる、いわゆる「サタデー・ナイト・フィーバー」みたいな感じ。チンクルは35歳の独身だし、イケイケなディスコサウンドみたいなのは、わりと合うかも、って気がしたので。

――チンクルの声や、ほかのキャラクターの独特のゴニョゴニョ声はどのように作られているのですか？

キャラクターに関しては、スタッフの声を音素材として使っています。

最初は、開発スタッフをオーディションして、全キャラクター、スタッフの声にしようと思ったんですけど、やっぱりプロじゃないんでボツになりました（笑）。

海外のゲームメーカーの中には、いつもスタッフがキャラの声をやってるところもあって。あれ、すごくカッコイイからマネしよう！　なんて思ってたんですが無理でしたね。みんな照れちゃって（笑）。

でも、ボイスアクターに頼むにしても、「ピッ」とか「フッ」だし（笑）。だから、今回は声だけではなく、いろいろな変な音を素材にして作ったんです。

ちなみに、チンクルの声は倉島が声優を担当してますよ。

「クルリンパッ！」というセリフは、任天堂さんにいただいた音声素材で……それもちゃんと人の声です（笑）。ただ、そのネタだけだと足りないということになって、ボクに白羽の矢が立ったんです（笑）。ちなみに「もぎチン」のときから、ボクがチンクルの声は担当しています。

というか、「もぎチン」の開発途中まで、ボクはぜんぜん知らなかったんですよ（笑）。倉島がチンクルの声やってるって。

倉島くんに「ちょっと声ちょうだい」って言って、こっそり会社の会議室で録音したんですよ。そういう突発的にお願いする声っておもしろいものが録れたりするんですよ。油断したスキに録りますから（笑）。台本も用意しないし。

今回も自由でしたよね。いきなり「はい、どうぞ！」って感じで（笑）。

――そうやって、ふられたときの倉島さんはどうしたんですか？

そこはやっぱり役者魂全開で（笑）。心はぴっちり全身緑タイツですよ。

しかも開発後半になってくると基本一発ＯＫ連発でしたね。録音は相変わらず会議室なんですけどね（笑）。

でも、あまりにも適当だから、途中で"大ダメ出し"をしたんです。

ちょ～っとばかしはっちゃけすぎたんですよね（笑）。

つーかさ！　きちんとスタジオ入ろうよっ（笑）。

でもねぇ……やっぱり、スーッと会議室に行って、ゆる～いカンジでいきなり録るのがイイんですよ（笑）。

でも、それだと雑音が入りまくるんで、ダメ出しをしたんですよ。「めちゃめちゃ部屋鳴りしてるじゃん」と言ったら、安達に「え？　そこはこだわるんだぁ」って言われました……当たり前だし（笑）。そういえば昔、"豚をバットで叩いたときの音"を安達に頼んだんです。そうしたら安達の部屋から、「ホヒー！」っていう叫び声が何度も何度も聞こえてくるのがめちゃくちゃ怖かったなぁ（笑）。まさに悪夢だった（笑）。

――楽しそうな職場ですね（笑）。ちなみにバンプールさんってどんな社風なんですか？

うちは一軒家を借りて、そこを会社で使っているんです。これは社長の工藤のこだわりです。同じ会社なのに"知らない人がいる"とか"あんまり口を聞いたことない"みたいなシチュエーションがキライなんですよ。みんなひとつ屋根の下で作業をしているので、誰が何をしているのかが全員わかるんですよ。だからギャーギャー言い合いをすると、ほかのスタッフにも、まる聞こえ。

とはいえ基本的にあまりネガティブなことにはならないですね。言い合いをするのは前向きな意見のぶつかり合いだし。

それはもう任天堂さんに対しても同じですよね。ボクが田邊さんにガンガン言われたりとか、逆にボクが田邊さんに食ってかかっているのも、スタッフ全員に聞こえてますから。だから、すごく意思の疎通がしやすいというか、連帯感がある職場ですよ。

――逆にそのような場所に打ち合わせに行く田邊さんや白川さんはいかがですか？

最初はすごく戸惑いましたよ！（笑）いいことも悪いことも全部筒抜けですから。でも、いろんなことをみなさんと共有すると、すぐに垣根がなくなっていくんです。あとは、開発スタッフの方が、同じ場所にいるので、作業工程がわかりやすいんです。打ち合わせ中に技術的に何かわからないことがあっても、すぐにプログラマーさんが対応

音楽の方向性はゲーム制作の中盤まで決まってなかったんですよね（笑）［安達］

してくれたりするんですよね。でも、何もかも筒抜けっていうところは、最初のころは嫌だったんで慣れるのに時間がかかりました(笑)。あとはすね毛に慣れるのにも時間がかかりました(笑)。

パンツールで、すね毛はデフォルトだからね(笑)。

せめて初対面のときぐらい長ズボンを履いていてほしかったです(笑)。あと社内にずっと音楽が流れていますよね。最初お伺いしたときに、あれも独特だなあって思いました。

音楽がないと煮詰まりません？ BGMがないと、なんとなく気まずくないですか？(笑)

――そのBGMは安達さんらサウンド制作スタッフが選曲しているんですか？

いえ(笑)。サウンドのスタッフは基本ヘッドホンして作業しているので。

だから、むしろ「うるさいから流さないで！」って感じ(笑)。昔はiTunesでライブラリを作ったりしてたんですけどね。最近はもう面倒くさくなっちゃって(笑)。

――では最後に、本作を購入してくださったファンの方にひと言お願いします！

誰にでもわかりやすく、たくさんの人に遊んでもらえるように作りました。ハードルを設定するときには、うちの母親も遊べるのだろうかって(笑)。べつに母親を喜ばせようって話ではなく、"誰もが最後まで遊べるモノ"にしたかったんです。この記事を読んでいる人の中にもいると思いますが、いままでゲームのエンディングなんて体験したことがないという方でも十分楽しめて、クリアーできるようになっているので、安心して楽しんでください。

そして、誰もが最後まで遊べるってところは、最後の最後まで調整に力を入れたところなので、ゲームに不慣れな方にはぜひ遊んでいただきたいです。自分でゲームをクリアーしたからこそ、終わったあとには心に"ツン"とくるモノがあるのかなと思いますし、いつの間にか自分が本の主人公なった気持ちになっていて、ゲームの終盤は何度やっても涙ぐんでいたぐらいです(笑)。そしてもし『いろチン』を遊んでチンクルのことが気に入ってくれたならば、ニンテンドーDSiウェアの「できすぎチンクルパック」も楽しんでください！

●ディレクター
津田 純
(つだ じゅん)

ちなみに「できすぎチンクルパック」でも、ボクがチンクルの声を担当しています。時間が経ったらチンクルが騒いで知らせるタイマーがあるんですけど、この声の収録は、39度近い熱を出しながらもがんばって録りました。『いろチン』も「できチン」もぜひ、その役者魂を感じ取ってもらえればと思います(笑)。

あのときは本当にチンクルが乗り移ってたよねえ。すばらしい声が録れました(笑)。ともかく、サウンドスタッフ一同、細部にこだわりを持って作りましたので、そこも楽しんでいただけたらと思います。

『いろチン』インタビューこぼれ話

「登場する女性キャラクターで誰が好き？」

――男性陣にお伺いします。本作に登場する女性キャラクターでどのコがいちばん好みですか？

田邊　断然イオナですね。ツンデレなところが(笑)。

津田　ボクはプリンセスですね。制作していてすごく苦労があったんですよ。なんども倉島に描き直してもらいました。そういう意味では、すごく思い入れがありますね。

倉島　ボクもイオナが好きなんですけど、被っちゃうんでセンセイで(笑)。

安達　ボクは"うらないおばさん"ですね(笑)。豊満な熟女好きということで(笑)。

●サウンド
安達昌宣
(あだち まさのり)

『いろチン』は、一見"イロモノ"タイトルに見えるかもしれませんが、しっかり作り込んだアドベンチャーゲームです。一冊の本という形で物語をまとめてあって、エンディングまでプレイしていただければ、読み返すこともできます。同時にユーザーさんのゲーム体験そのものが物語でもあると思うんです。ご自分の物語を思い出されるとき、きっと切なくて懐かしいような気持ちを味わっていただけるんじゃないでしょうか？ 寄り道をしながらゆっくり楽しんでいただけるとうれしいです。「できすぎチンクルパック」は、"すごくくだらないけど役立つもの"を集めたツールソフトです。チンクルだからこそのくだらなさが満載です。うちの会社(任天堂)はすごくキッチリとはしているんですけど、チンクル作品だけは例外なんですよね(笑)。

まあ、我々もゲーム業界の"生ける例外"ですからね(笑)。

(笑)。

おちまいだワン！

できすぎ機能満載のできすぎチンクルパック

←電卓やタイマーなど5つの機能満載でなんと500DSiポイントなのだ！

『いろチン』設定資料

まぼろしのアートワーク展

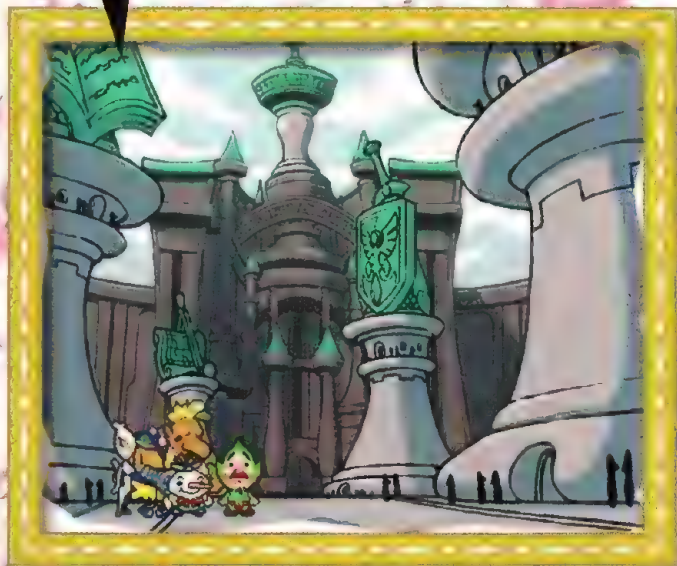
ゲームには登場することのなかった数々の“まぼろしの世界”……。そんな貴重な秘蔵イラストを、登場キャラたちに紹介してもらった！

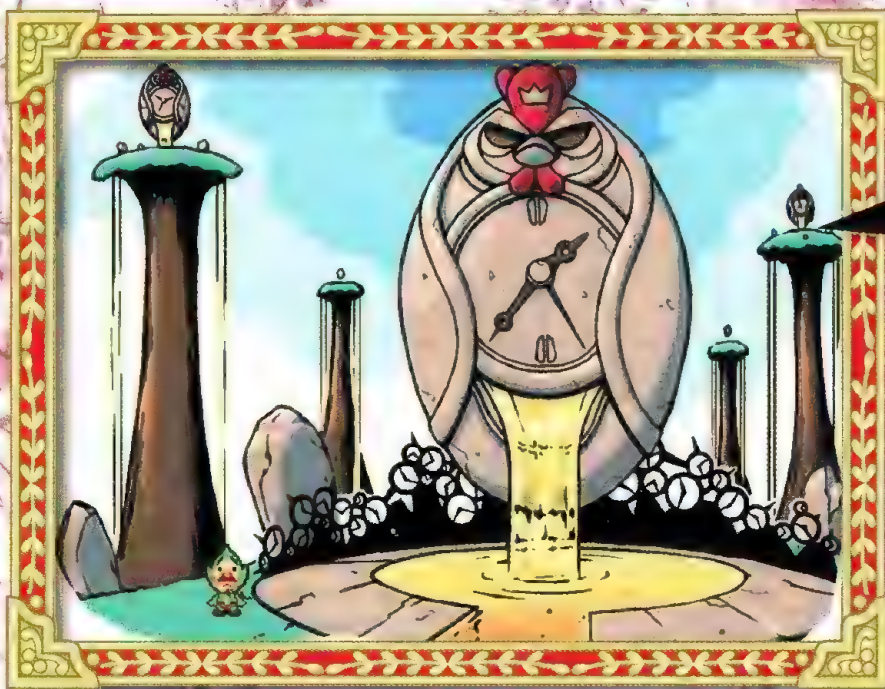
地熱の街

寒い地方ってキライだけど、この街は火山の地熱の影響で暖かいからスキかもね。あと住んでいる人たちがみんな元気でよかったな！

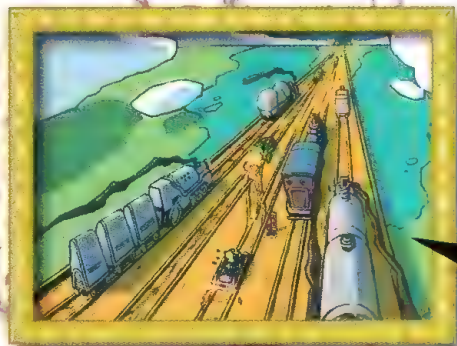
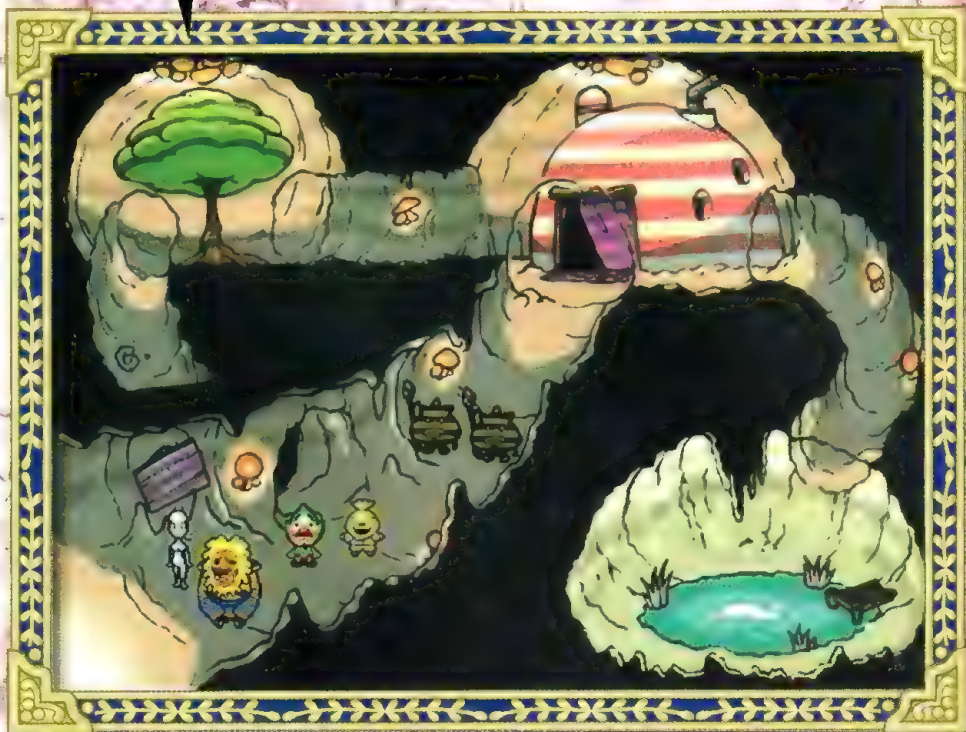
なんかねー、いまのシティのまえに考えたイメージなんだって。大きなどうぞうとかいっぱいあってボク ビックリだよー。おひめさまとおうさまはどこにいるのかなー？

エメラレラ・シティ

時の国

私が製造された街として登場する予定だった場所の一例。家畜用の小型鳥類を模した巨大な像は、時の流れを司る“時の源流”をイメージ。流れ出る黄色い液体の成分は不明だが、流体力学による分析の結果、溶きほぐした生卵の特性に酷似している。

ボクの行ったウソタミ村とはだいぶ違っててビックリだねー。キノコの電気もシマシマのお家もおもしろいねー。

分岐ハウス

中央の建造物は線路分岐を行う"分岐守"と判明。崖沿いに垂直に引かれたレールは空の世界へ繋がるとされていたもよう。

高速レールウェイ

高速道路に電車が走ってるんだってよ。猛スピードで走る列車の上でアクションシーンとか――カンベンしてほしいよなぁ――。

はみチンコラム❶ マジ!? 失われた乗り物コレクション

ゲーム内で大活躍したチンライナー。あの最終デザインになるまでには、じつにさまざまな乗り物が候補上がっていたんだ。そんなボツになった乗り物のイラストを紹介しよう。

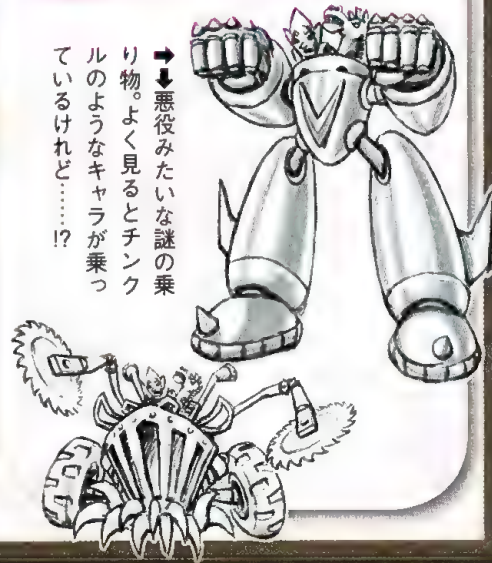
❶機関車(変形まえ)

➡⬇いまにも喋りそうな顔立ち。もしかして機関車と会話ができたのかも?

❷チンウィング

⬆⬅搭乗すると、もしかして空の世界にも行けた!?

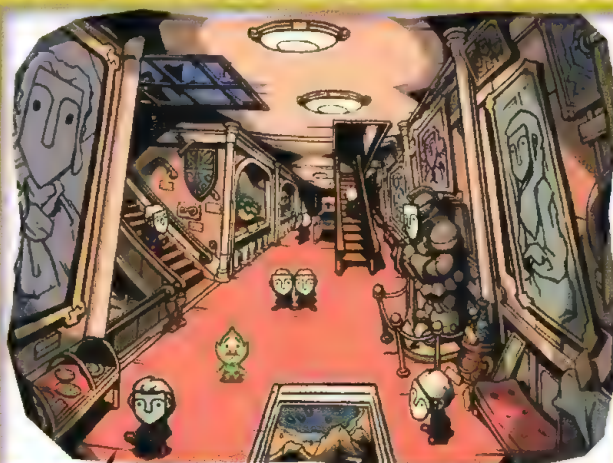
❸謎のボツロボット

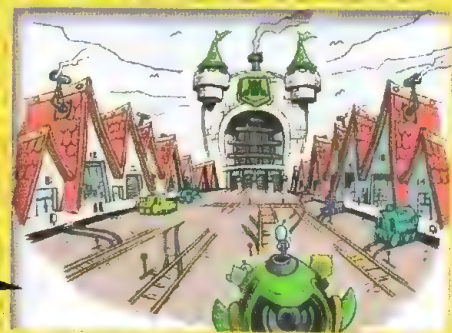
➡⬇悪役みたいな謎の乗り物。よく見るとチンクルのようなキャラが乗っているけれど……!?

ハッスル望遠鏡

お山みたいですごくおっきなボーエンキョーだねー。あとよくわかんないけど、空についてる黄いろのボールは、空の上の空気をカンソクしてるんだって。そんでね"ハッスルー"って読めないや。この名前は、この本のためにわざわざ考えてくれたんだって。うれしいよねー」

空の工房

私を製作したオービタル工業社長の別荘。どうやら私の初登場シーンもここで予定されていたもよう。社長とともにいるのは、古いバージョンの私であることが判明。

お面タウン

みんな無表情なお面をかぶってるのでビックリしたわ。ライオンの顔が大きすぎてお面がかぶれなくてボツになったってホントなの？

おー！　バイトしたのがなつかしいけどちょっと雰囲気が違うな。検問所はあんまり変わんねえけど、イーストタウンもウエストタウンもずいぶんと変わったんだなぁ。

（コメント：ライオン）

大海峡

風車の村

エンド・ポイント

はみチンコラム❷

まぼろしのゲーム画面コレクション

落花生にまでラブ・プッシュ!? ネタバレ仙人の元ネタは占い師とお婆ちゃん？ そして、知られざる秘蔵ステージの数々……。ここでは惜しくも製品版に収録されることのなかった、まぼろしのゲーム画面を紹介！

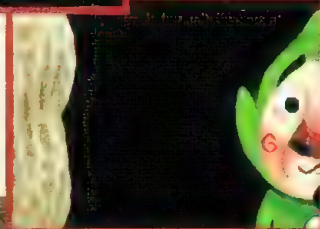
⬆火柱が立つダンジョン内。……難解な謎解きか？

⬅敵がうじゃうじゃ。戦闘はシンボルエンカウント式だった？

⬇雲に紛れて隠密行動ができる、空の世界だろうか。

⬅ヒントではなくて占い？ ということは占い師がいたのね。

⬅偉そうなネタバレ仙人とは違い、快く助言をしてくれそうだ。

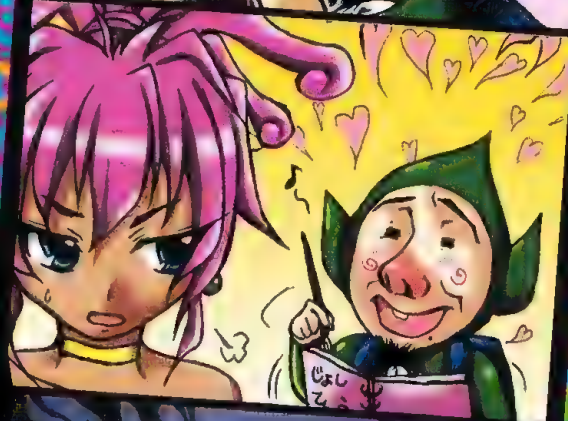
➡ラブ・プッシュの相手は落花生だが、食べ物も対象なのか？

その弐に チンクル

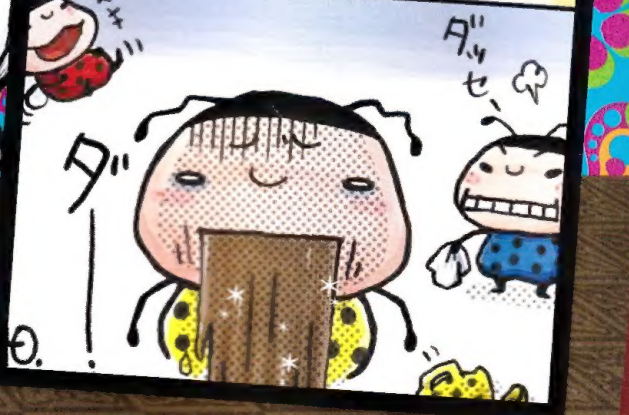
さて、当劇場の演し物もいよいよ後半！ スタッフの方それぞれのチンクルへの想いは……まぁ熱かったり、ときには寒かったりと、いろいろのようですね。とにもかくにも、そんな想いがギュギュっと詰まった４作品です。よく咬んでお召し上がりくださいませ。

できすぎブリキ分析

ゲーマリ子

さいのうのむだづかい

ぱんだ

4コマ劇場

チンクルあいうえお
森 木ノ子
い
イメージトレーニングは毎日欠かさない・・・
ろ
ロングヘアーの女子大生と。
づ
ヅカ系お姉さんも。
き
キンパツ美女も寄って来た。
おっと、けんかはいけないよ。
オトナの味
ヲバッコ
はーおいしい♡
・・・
こく・・・
ドキドキ
ダッセ、
ダー!

平成21年8月20日発行

●発行人・編集人：浜村弘一
●副編集人：相沢浩仁
●編集長：水間勇一
●編集スタッフ：堤俊浩（ファミ通DS編集部）
山口奈々（ファミ通DS編集部）
●アートディレクター：村田順一（ファミ通DS編集部）
●デザイン協力：石田治（ファミ通PS編集部）
宮本大輔（ファミ通DS編集部）

■ライティング
内沢裕一／田中健作／新岡優哉／原孝則

■デザイン
Aether Design Inc.／大西若葉／大西若菜／ケイズプロダクション／斉藤大助

■フォトグラフ
スタジオT

●進行：川合 昇／藤田 昇／釜下豪紀／庄野 杏　**●広告営業：**功刀秀樹／水本九州男／原川朗広／安部寿一／幸 宏樹／梅山達夫／柳瀬真生／中村 了／小林瑠美／樋口尚子／坂本美香／家城潤子　**●PP部：**松永智史／伊勢哲也／平野修策／永山順一／田中翔一郎　**●雑誌営業：**後藤 剛／酒井朋喜／堂前秀隆／中村宣忠／廣原洋祐　**●業務部：**青木孝道／割石芳司／樽本義之　**●マーケティング：**上床光信／藤池隆司／福田幸司　**●海外特派員：**みちよ・パティロ

■協力
任天堂株式会社／株式会社 バンプール

本誌の内容についてのご質問は、エンターブレイン カスタマーサポート
【☎ 0570・060・555（受付時間：土日祝日を除く 12:00～17:00）
メールアドレス：support@ml.enterbrain.co.jp】までお願いします。
ただし、ゲームの攻略方法や掲載以上の詳細につきましてはいっさいお答えできませんので、あらかじめご了承ください。
本誌におけるサービスのご利用に関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー（URL：http://www.enterbrain.co.jp/）の定めるところにより、取り扱わせていただきます。